95/10-11

248 Ft

A szórakoztató informatikai magazin

A GURU

A GURU legyen veletek!



ECTS
Turbo Trax
Dawn Patrol
Player Manager 2
Super Street Fighter 2

INTRO

Sziasztok!

Üdv mindenkinek!Lassan csörgedeznek a dolgok a GURU körül, nem látjuk azt amérhetetlen (ill. mérhető) örömöt, hogy azAmigásoknak is van egy lapjuk, ami semmi mással nemfoglalkozik, mint saját kedvenc géptípusunkkal. Persze lehet,hogy mi vártunk többet, mindenesetre úgyérezzük, hogy nem igazán lendült be az érdeklődés a lapiránt. Bennünk még tart a lelkesedés, hiszen nemadjuk fel olyan könnyen, de megköszönnénk ha Ti isterjesztenétek az igét, helyesebben a GURU hírét. Értetek, a GURUért és az AMIGÁKÉRT.........

Egyébként eléggé állóvíz az Amiga mostanában, elő kellettvennünk egy-két régi anyagot, hogy kielégítsük mohóvágyatokat az olvasás terén. Persze azért nem rosszak aprogramok amiket elővettünk, sőt a History Line kifejezettenmegnyerte a tetszésünket. Az ECTS beszámoló is egy kicsitrövidkére sikeredett, nem csoda, hiszen elég kevésfejlesztésről tudtunk számot adni.Reméljük mindezen dolgok ellenére tetszeni fog a mostaniszám, jó olvasgatást!

GURU Team

RÉGI LAPSZÁMOK



Hiányzik valamelyik a gyűjteményedből? Ne habozz pótolni! A GURU régebbi számai még kaphatók a szerkesztőség címén! 1399 Budapest, Pf. 701/765

Ugyanitt előfizethesz lapunkra is. Egy évre 2480 Ft, félévre 1240 Ft!!!
Tehát ragadj egy rózsaszín postautalványt, töltsd ki és...

A GURU postacíme: 1399 Budapest, Pf. 701/765 • Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Szerkesztők: László József, Tóth János • Főmunkatárs: Boruzs Krisztina
Lapmanager: Lám Gábor • Médiamanager: Szakács Gábor
Laptervező grafikus: Kovács József • Tördelő szerkesztő: M. D. Jon • Megjelenik havonta • Ára 248 Ft.
Megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, Acomp Kft, Novotrade 2C,
Szűcs Software, BIT STOP Bt, Computer Garázs, valamint más szaküzletekben.
A szerkesztőség címe: Budapest VIII., Somogyi B. u. 16. ½ em. 2a. Tel/fax: 113-0-114
Terjeszti a HÍRKER Rt., NHRT, • ISSN 1216-2353
Nyomás: Gutenberg Press, 1033 Budapest, Kaszásdűlő u. 2. Tel.: 250-0679, Fax.: 250-0814
Felelős vezető: Óvári László elnök-vezérigazgató

TARTALOM

4 Hírek
6 Player Manager II
8 Dawn Patrol
13 Brutal Paws of Fury
14 Super Street Fighter II
16 History
20 ECTS
23 Turbo Trax
24 Shareware
28 AMOS
29 HeliOS
30 Hírek
21 A Rendszerbarát
32 Cheat
33 Apróhirdetés
35 PD Zóna
36 Programozástechnika
41 Filmvilág
42 Atari rovat
45 Assembly programozás
46 Zenemánia
48 Ray Tracing
50 CD-ROM
52 Image Studio
54 Külvilág
56 Demologia
58 Toplista

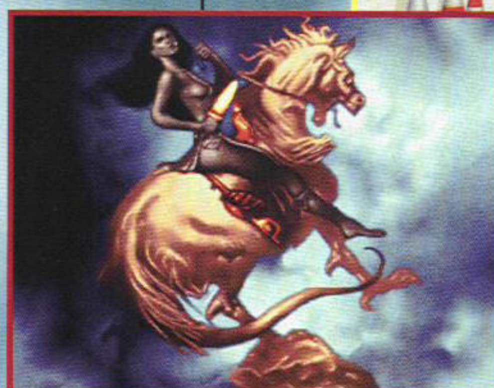












AMIGA HÍREK

CD[32] újdonságok

Gondolva a CD[32] tulajokra, íme két közeljövőben megjelenő játék. Az első a Gloom, melynek már láttuk az AGA verzi-







óját. A CD[32] verzió gyakorlatilag semmiben nem fog különbözni a normáltól, maximum a CD adta zenei lehetőségeket fogják egy kicsit kihasználni a készítők. Egyébként hamarosan olvashattok egy teljes Gloom leírást, hiszen a Guilhall megjelentette a végleges AGA verziót. A másik stuff az Exile, melynek legjobb tudomásom szerint nem volt lemezes előzménye, legalábbis AGA-n. A játékban egy kis űrhajóst kell irányítanunk, kinek rengeteg nehéz feladatot kell megoldania. A játék inkább az ügyességi lövöldözős kategóriába tartozik, ahol persze rengeteg dolgot kell összegyűjtenünk. Ellenség és rengeteg nehézség fűszerezi a pályákat, ember legyen a talpán ki végig tudja játszani a korántsem könnyű játékot. A programot az Audiogenic jelenteti meg a közeljövőben.



Club & Country

Ismét egy foci manager program készülődik a Leisuresoft kiadásában. A játék nem lesz egy nagy durranás, főleg olyan jó manager programokhoz hasonlítva,

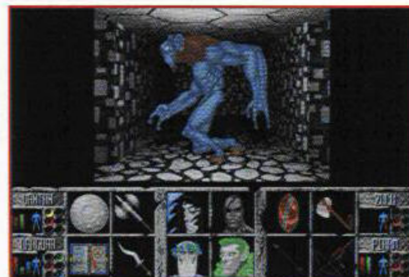




mint amik mostanában megjelentek. A szokásos teendőket építették be a játékba, gyakorlatilag semmi olyat nem találtunk, melyet még nem láttunk volna valahol. Talán a humor része egy kicsit fejlettebb a játéknak mint társainak, de ez nem hiszem, hogy nagyon pozitív tényező lenne. Egyébként a grafikák és az egész megvalósítás átlagosnak mondható, bár itt is érződik a néha erőltetett humoros beütés. A cartoon-szerű állóképek lehet hogy célt tévesztettek, egy kalandjátékban mindenki jobban díjazná valószínűleg. A játék mindenfajta Amigára megjelenik, így mindenki menekülhet előle ahogy tud.

Evil's Doom

A neves Kompart fejlesztés lassan révbe ér, így hamarosan játszhatunk a játékkal. A látott demo verzió, már elég jól körvonalazza, hogy mire is számíthatunk az RPG-ben. Real-time harc, rengeteg harc,



kicsit elavult 90°-os forgatás, 4 karakter egyszóval nagyjából az amire vártunk. Még mielőtt mindenki elkámpicsorodna, egyáltalán nem rossz az Evil Doom, persze csak ha már megjelent Amigás játékokhoz hasonlítjuk. Lehet egyébként, hogy szerencsés a hagyományos Forgatás, hiszen láttunk nagyon rossz példát az erőltetett Doom-szerű mozgatásra a Whales Voyage II-ben. A hamarosan megjelenő játék mindenesetre nagy űrt fog kitölteni, hiszen nagyon régen nem jelent meg RPG Amigára. Mindenesetre komoly harcra lehet számítani az Evil Doom és a közeljövőben megjelenő Dungeon Master II között.

Hattrick

Hamarosan elkészül a Hattrik is, mely szintén egy kombinált manager-foci program lesz. Nem tudom, hogy az iszo-



nyúan telített manager piacon milyen esélyekkel fog indulni a játék, hiszen nem tartozik éppen a legnagyobb alkotások közé. Mind a grafikája, mind a játékmenet átlagosnak mondható, semmi olyan újdonságot nem tartalmaz ami nagyon megdobogtatná az Amigások szívét.

Limbo of the Lost

Mostanában a Doom-szerű játékok mellett a kalandjátékok kedvelőinek kedvez a szerencse, hiszen nagyon sok ilyen jellegű játék fog megjelenni. Az igazság-





hoz azért hozzátartozik az, hogy ezeket a játékokat nem öreg fejlesztőcsapatok, hanem az Amigához ragaszkodó új tehetségek készítik. A Limbo of the Lost kiváló példája ennek a ténynek, hiszen nagyon is látszanak rajta a kezdeti gyermekbetegségek. Ne várjunk a programtól brilliáns grafikát és hangokat, csak egy igen hosszú, nehézségekkel tűzdelt játékmenetet. A fejlesztők egy kicsit elvetették a sulykot, hiszen a demoverzió is 16 lemezt tesz ki, ezek után elképzelhető, hogy milyen játékidejű lesz a program a gyakori lemezcserélgetésektől. A játék egyébként egy tipikus kalandjáték, főhősünket, Briggs-t kell irányítanunk a programban. A játék alapjául egyébként Maria Cheleste mágikus írásai szolgáltatták az alapot. A Rasputin a játékot 1MB-os Amigára készíti el az ősz végére.

Pole Position

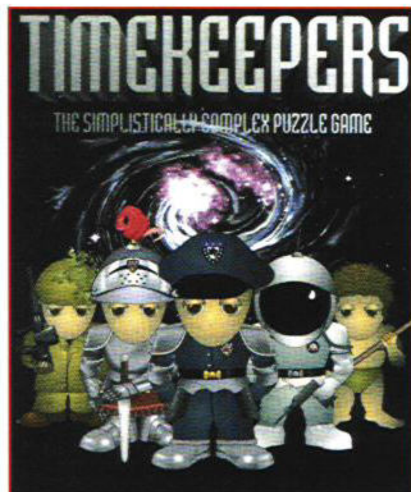
Az Ascon neve valószínűleg ismerősen csenghet, hiszen az On the Ball című alkotásukat mi is teszteltük. Nos a Pole



Position, mint azt gondolni lehetett az F1 világába vezet el minket, méghozzá nem is akárhogy. A játék inkább egy manager programra fog hasonlítani, hiszen a csapatunkat kell végigvezetnünk az évad nagy versenyein. Nagyon sok dologra kell figyelnünk, nemhiába az F1 nem éppen a nyugalomról ismert világ. Természetesen a volán mögül is megtekinthetjük a világot, hiszen így van igazán értelme a dolognak. Nem akarok előre nagyon sokat elárulni a programról, hiszen mi is csak a PC-s verziót láttuk és ugyebár sajnos ez néha nem mérvadó. Mindenesetre unikim lesz a játék, reméljük általa még jobban megismerhetjük az aszfaltszaggató erőgépek világát.

Timekeepers

A Vulkan Software-nél nagyon beindultak a fiúk, hiszen csak nemrégiben jelent meg a Valhalla II és máris itt egy új já-









ték, a Timekeepers. A jól bevált pályaszerkesztőt használták ezúttal is a fiúk, bár a játék teljesen más jellegű. Az időrendőrség figyeli a 4. dimenzióból a Föld különböző időszakait, hogy megakadályozzák a Földet veszélyeztető nagy katasztrófákat. A játékban nekünk és 16 legényünknek kell ezt a korántsem hálás feladatot ellátnunk. 4 történelmi korban kell játszanunk (őskor, középkor, Vietnám 1966, Space 2001). 60 pálya, 56 választható katona. 1600 karakter animáció, 100 logikai probléma, teljes beszéd és animáció, mindez akár még egy 1 MB-os Amigán is. Valószínűleg nagyon sikeres lesz a játék ha megjelenik, bár arról nem szól a fáma, hogy hány lemezre tudják rázsúfolni az alkotók. Mi mindenesetre nagyon várjuk.

Total Football

A fociprogramok mindig is nagyon népszerűek voltak Amigán, mostanában sincs ez másképp, hiszen sorban jelennek meg a jobbnál jobb alkotások. A Domark fogja a közeljövőben megjelentetni a Total Football-t, mely talán valami újat fog



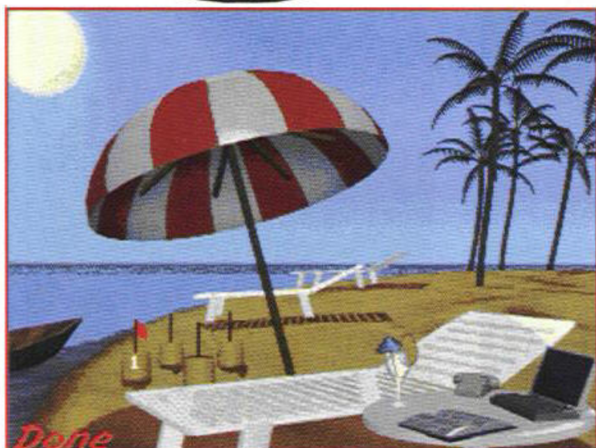
hozni a focik piacára. Az október magasságában megjelenő program nagyon sok lehetőséget fog elénk felsorakoztatni, hiszen a játékot megpróbálták még életszerűbbé tenni az alkotók. Sok passzolási lehetőség, gyors scroll és persze remélhetőleg remek grafika fogja jellemezni a játékot. Külön figyelmet érdemel majd a különböző lövési lehetőségek széles listája, hiszen eddig nem igazán láthattunk olyat programtól, hogy a játékos ollózva hátrafelé lője rá a kapura a labdát. Reméljük, hogy nagy siker lesz a progi, nekünk tetszett.

Uridium 2 AGA

Egy kicsit érthetetlen, hogy az Uridium 2 normál verziójának megjelenése után miért kellett ilyen sokat várni az AGA-s verzióra, de mindenesetre azért örvendetes tény, hogy a Graftgold végre rászánta magát a fejlesztésre. A hamarosan megjelenő új verzió nem fog igazán különbözni a normál Uridium 2-től, csak persze a grafikát tuningolták át a fiúk egy kicsit. Egyébként a többiek szerint sem volt egy nagyon nagy siker az Uridium 2, meg sem közelítette a 8 bites gépeken elért remek eladási rekordokat. Talán ez annak is köszönhető, hogy nem fordítottak elég nagy hangsúlyt a fejlesztésre, néhány részlet (pl. az alpályák) pedig csapnivaló játszhatóságot mutat. Mindenesetre mi inkább maradunk a Disposable Hero-nál, mely nagyságrendekkel ver mindent, legalábbis jelenleg.

Bear™

PLAYER MANAGER 2



Új hónap, újabb focimanager program a GURU-ban. Az ilyen játékokról írni nem könnyű feladat, hiszen aki játszott már hasonló programmal, az valószínűleg 5-10 perc után kiismeri ezt is, aki meg kezdő, annak nem lehet lefordítani az egész kézikönyvet plusz még játéktippeket is írni. Így hát egy félig ismertető, félig pedig magyarázó leírást olvashat az, ki tovább tapogatja le vizuális segédszervével a következő sorokat.

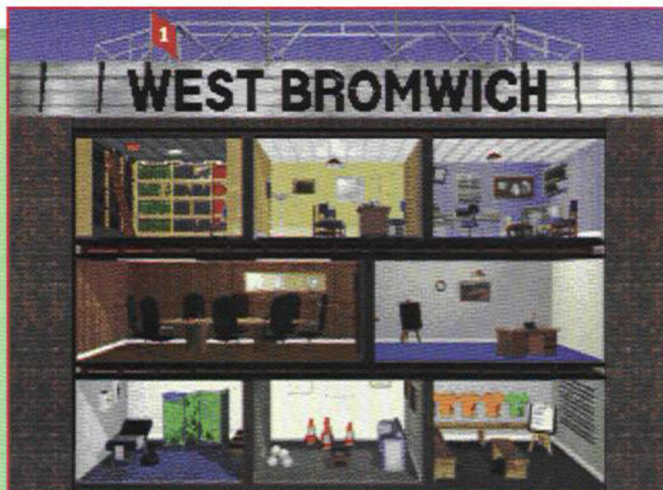
A játék bevezető animáció vagy digizett állóképek nélkül ugrik a nyakunkba a stáblistával. Ezt elnyomva a bátrabbak választhatnak új játék, megkezdett játék folytatása és egy demo game között, ahol is mindent megtanulhatunk a későbbi karrierünk simább építgetése érdekében. Talán válasszuk ki a new game-t, utána pedig azt, hogy hányan játszunk és melyik szezonban (alul). Ha megvan, akkor Done és máris egy újabb képernyő, ahol beírhatjuk nevünket, választhatunk pozíciót, játékstílust és a játék módját (normal, role-play). A pozíciónál levő rövidítések a következők:

KPR - keeper, FBK - full back, MID - midfielder, CBK - centre back, WNG - winger, CFW - centre forward, PMK - play maker, STK - striker, MDG - midfield general, DEF - defender, TGM (TMN) - target man.

Donét nyomva láthatjuk kész szerződésünket egy csapattal, majd a környezetkreálás kezdődik kissé hosszú ideig.
Íme a csodás beach nyugágyakkal, drink me koktéllal, csíkos napernyővel és kissé kopár pálmafákkal. Az asztalunkon látható tárgyak a következőkre hivatottak:

A **telefon** barátságos mérkőzésre hívhatunk ki csapatokat a premier- és az 1.-2.-3. divízióból. Vannak még európai csapatok is, de többnyire nem érnek rá ilyen haszontalan dolgokra.

A **füzet**ben az életet jelentő szponzorok kaptak helyet. Itt olvashatunk egy bátorító üzenetet, melyben ujjonganak nekünk, a vezetőség, a klub és a fanok is biztosítanak minket a bizalmukról és minden jót kívánnak. Ezek után kapunk három ajánlatot (nem olyat) a pénzügyeinkre vonatkozólag. Ez lehet készpénz, illetve készpénz + jutalék a látogatók vagy a kupabonuszok alapján (cup bonuses táblázat alul).



Van még egy **notebook**unk is, itt kinevezhetünk fickókat (edző, játékos-figyelő?, doki, specialista) a csapat mellé. Ha mindezekkel megvagyunk, kezdődhet a sikerorientált és karriercentrikus játék.

Kis várakozás és máris láthatjuk a komor köépületet, ahol hátralévő életünk 4/5-ét eltöltjük (egy igazi managernek nem lehet családja, kutyája és más hobbija a munkáján kívül!). (A szeretők kivételek.) De a témánál maradva vegyük sorra a szobákat.

Records: irattár, ahol a polcok roskadoznak a mappáktól. A sarokban kék szék, de érdekesebb a plafonon kiképzett kijárat (exit), ahova létrán lehet feljutni. Itt a bajnokokról (champions), kupákról (F.A., league, U.E.F.A., cup winners és european), ligákról (league, premier & 1.2.3-division), különféle feljegyzésekről (league records, league hot shots, ranked players és past transfers) valamint a klubokról tudhatunk meg dolgokat.

Finance: itt már kékek a székek, az asztalon mappa és miegymás, a sarokban pedig egy páncélszekrény. Az innen elérhető dolgok a következők: total earnings (teljes jövedelem), expenditure to date (kiadás a mai napig), financial message, bonuses, income to date (jövedelem a mai napig) és végül a teljes bevétel. Az income to date-n belül pedig: gate revenue - kapubevétel, merchandising - árukból származó pénz, TV revenue - közvetítési díjakból, trans fee recd - átigazolási pénzekből, sponsopship - szponzorok és miscellaneous - egyéb.

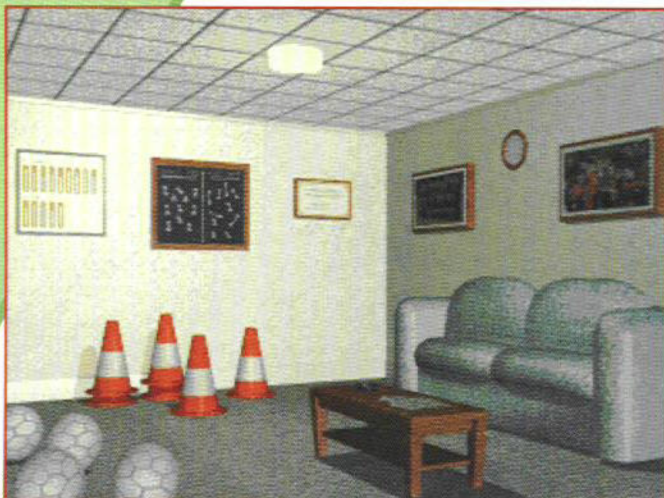
Press Room: sajtószoba, ahol pirosak az egyenszékek (+ egy nem-egyenszék).

Nézzük a nézhető dolgokat: Anco Times, ranked player transfer, promotion - relegation (előléptetés/lefokozás), vacancies - appointments (betöltendő állás/kinevezés), int. & squad announcement (belső közlemények), english/foreign players (angol/külföldi játékosok) és a hot news (nem hot guy-oknak!).

Board Room: tanácsterem. Itt beszélhetünk a fontosabb emberekkel (pizzakihordó), kik kényelmesen elterpeszkednének a fotelokban ha itt lennének, de nincsenek. Így csupán a székeikkel beszélhetünk a következőkről: stadium improvements - stadionunk kihasználtsága, form message - üzenetek, take a break - pihenő. A stadium improvements-en belül: total capacity - teljes kapacitás, present capacity - jelenlegi kapacitás, cost per seat - helyárak, under construction - építés alatt álló, expansion ordered - még szabad, cost - ár. Stadionunkban piros, sárga és zöld pontok jelölik az egyes helyeket.

Manager's Office: a menedzser irodája, mely szépen berendezett helység. Sajnos (mint az egész játékból) innen is hiányzik az ember, mint a természetes kiválasztódás és az evolúció csúcsterméke (keresztényeknek: a mindenható kedvenc teremtménye, buddhistáknak és krisnásoknak: a gazdag-szegény-csiga-elefánt-egyselytű-mocsári patkány-konyhai csótány-megvilágosodott örök körforgásának szerencsétlen áldozata). A választható adatok: transfer & loan list - átviteli- és kölcsön nyilvántartás, league tables - ligák, scout, accounts & opposition - táblázatok és adatok, tactics - taktikák, fixtures - meccsek, squad - a csapat, anco times. A squad pontnál a csapaton belül mindenféle tulajdonságot vizsgálhatunk az egyes játékosokra, valamint az egész csapatra kivétítve (az availablénél szemlélhetjük külön ezeket). Az emberek csapaton belüli helyének cserélgetésére is van lehetőség.





Physio: itt székel a doki (nem nagy dolog!), és ide jönnek a lusta, dolgozni nem akaró szimuláns játékosok is. A berendezés eléggé puritán, hiszen egy vöröskeresztes dobozból (a doppingszertároló), ágyból (doki + nővér), egy pár cipőből (a doki már le is vette...), táskából, 3 barna egyenszékből és egy paravánból (ki lehet mögötte?) áll. Az egyetlen választható dolog a lázlap (injuries - sérülések).

Coach: edző. Alien-tojás kinézetű focilabdák, útelterelő pöckök és fotelágy jellemzi ezt a szobát. A labdák a team practice - gyakorlás, a pöckök a group cioching - csapatedzés, a fotel pedig a coach details - edzői részletezés megfelelői. Van itt még team assesment - felmérés, tactics - taktikák és coach messages - üzenetek is.

Boot Room: innen játszhatjuk le a meccseket, valamint még utoljára eligazíthatjuk a csapatot. Nézzük csak: squad select, team talk - személyes parancsok, felállás változtatása stb., pre-match report, play match. A play match-on belül a meccset több féle képpen is le tudjuk játszani: predict-tel nem látunk semmit, csak a kiírásokat, play a valódi játék (tossra indul), amit mi irányíthatunk, a watch a nézeti perspektívát állítja be, míg a fast scannernél pixel-focit nézhetünk végig.

Ez volna hát a Player Manager II, amely Del szerint nem rossz, de az első rész foci szempontból jobb volt (a saját irányítású rész), látszik, hogy nem Dino Dini munkája. Szerintem pedig kissé bonyolult, de ez ne riasszon vissza senkit a játék kipróbálásától.

M.D.Jon



DAWN PATROL

A költői "Hajnali őrjárat" névre keresztelt játék alighanem a legszebb, tartalmát tekintve pedig a leggazdagabb az eddig megjelent első világháborús repülőszimulációk sorában. Az alkotók – eredeti ötlettel élve – egy "interaktív könyvet" adnak a kezünkbe, amelynek lapjain a nyugati front 1915-18 közötti légi harcai elevenednek meg. S ez a "megelevenedés" itt kivételesen nem csak üres frázis. Bárhol beavatkozhatunk a történelem menetébe, s legjobb tudásunk szerint tehetünk róla, hogy ne maradjon "Nyugaton a helyzet változatlan".



Mibe keveredtünk?!

Alig több, mint tíz évvel az első motoros gép levegőbe emelkedése után, maga a repülés is varázslatos dolognak számított, s a vadászpilótákat különösen fényes nimbusz övezte. Ha az első világháború légi harcai kerülnek szóba, ma is először mindenki az ünnepelt ászokra, a bravúros hőstetteikre és lovagi gesztusaikra gondol. Mielőtt teljesen beleélnénk magunkat ebbe a romantikus képbe, legalább egy pillanatra jusson eszünkbe: vérre ment ez a játék. Európa harcterein a háború bizonyos szakaszaiban naponta tízezrek vesztették életüket. S a pilóták túlélési esélyei még rosszabbak voltak, mint a lövészárkokban küzdő társaiké.

Felderítésre, a csapatmozgások megfigyelésére mindkét oldalon a háború kezdetétől fogva alkalmaztak repülőgépeket, de ezekből a könnyű, kétüléses szerkezetekből legfeljebb karabéllyal pufogtattak egymásra az ellenfelek. Később, a nagyobb teljesítményű motorral ellátott repülőket könnyű géppuskával is felszerelték, de az még mindig csak védelmi célokra szolgált. Veszélyes támadófegyverré akkor vált az aeroplán, amikor alkalmazni kezdték a mereven beépített, előre tüzelő géppuskákat, amelyekkel a gyors, jól manőverező együléses vadászgépek pilótái eredményesen vehették fel a harcot más repülők, sőt földi célpontok ellen is. Ettől kezdve elkeseredett verseny indult a hadban álló országok között az erősebb, fordulékonyabb, jobban felfegyverzett repülőgéptípusok kifejlesztése terén is.



A légcsavarkörön keresztül tüzelő gépfegyver ötletét először Roland Garros francia pilóta valósította meg. Hogy a lövedékek ne "fűrészeljék le" a propeller szárnyait, páncélborítással látta el azokat. Gépe azonban egy kényszerleszállás folytán 1915 áprilisában a németek kezére került, akik a módszer lemásolásával a holland mérnököt, Fokkert bízták meg. Az ő tetszését azonban nem nyerte el ez a műszaki szempontból kezdetleges, önveszélyes megoldás. Ehelyett kifejlesztette a repülőgép motorjával szinkronban működő géppuskát, amelynél a lövedékek a forgó légcsavar szárnyai között haladtak át. Az újfajta fegyverrel felszerelt Fokker Monoplán jó időre a légtér urává vált; semmi sem jellemezte jobban a helyzetet, mint hogy a szövetségesek BE2c géptípusa megkapta a "Fokker-takarmány" gúnynevet.

Az antant hatalmak légiereje – szinkronizált géppuska híján – másfajta megoldásokkal kísérletezett, hogy megfelelő versenytársat állítson a német gépekkel szembe. A Nieuportnál például a felső



szárny-ra szerelték a fegyvert, de ez persze megnehezítette a pontos célzást. Érdekes ötletet valósítottak meg a DH2 típusnál: a propellert a pilótafülke mögött helyezték el, amely így nem húzta, hanem tolta a gépet. Bár sok szempontból jobban repült, mint a Fokker, de kezelése nehéz volt, ami sok balesetet okozott. Így érthető, hogy a pilóták csak "Spinning Incinerator"-nak becézték, amit talán "Pörgő Krematórium"-nak fordíthatnánk.

Közben a németek sem álltak le a fejlesztéssel, amelynek eredményét az Albatros típus változatai képviselték. Ez volt a technikai háttere az 1917-es "Véres Április" eseményeinek, amikor is az RFC (Royal Flying Corps) egyetlen hónap alatt 316 pilótát veszített. Az angol pilóták várható élettartamát akkoriban napokban mérték. Később az antant oldalára billent a mérleg, a különböző Sopwith típusok jóvoltából. A háború legsikeresebb gépe a Sopwith Camel volt, a vele aratott 1294 légi győzelemmel. Egyetlen méltó ellenfelévé azután a Fokker Triplán vált – ilyennel repült a híres "Vörös Báró", Manfred von Richthofen is. Persze a háború kimenetele nem egyik vagy másik géptípuson, nem is a pilótákon múlott. Az antant és a központi hatalmak küzdelme a földön dőlt el.

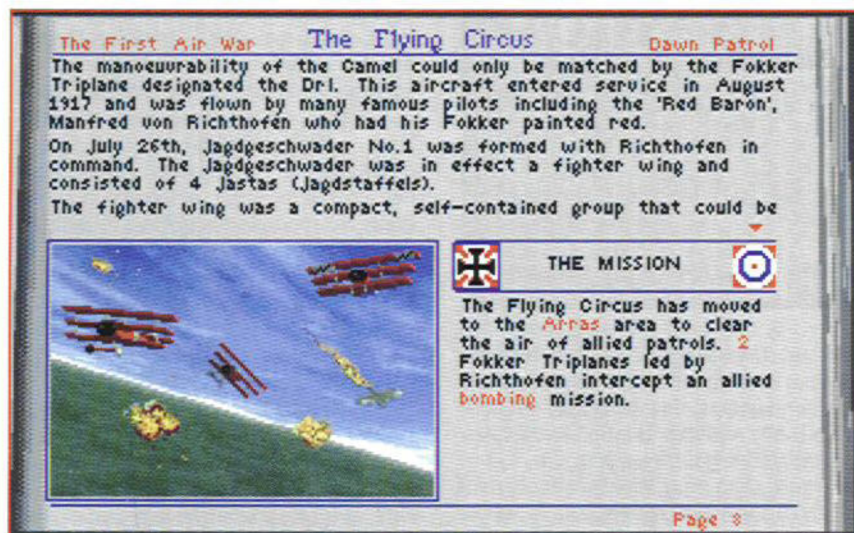
Lapozgató

A címképernyő elhagyása után – játékprogramtól szokatlan módon – egy tartalomjegyzék tárul a szemünk elé. Végighaladhatunk sorjában a fejezeteken, vagy tetszés szerint bárhol felüthetjük a könyvet. Az első rész a légi háború főbb szakaszai szerint csoportosított küldetéseket tartalmazza, amelyek során eljutunk a kezdetlegesebb repülőszerkezetektől a



korszak legmodernebb vadászgépeiig, a magányos járőrözéstől a kötelékek közötti harcig. Sokak kedvence lesz a második fejezet, ahol a háború legismertebb ászainak szerepébe léphetünk. (Ásznak az minősült, aki legalább öt ellenféllel végzett, de az itt felsorolt urak ezt többszörösen túlteljesítették.) Német oldalról olyan pilótákkal találkozunk, mint a legendás von Richthofen, vagy Max Immelmann, akinek nevét ma is őrzi egy műrepülő-figura. (Az Immelmann-fordulóval részletesen megismerkedhetünk a 62. oldalon.) A szövetségesek ászai közül választhatjuk például a francia René Fonckot, az antant csúcstartóját (75 légi győzelemmel), az angol Albert Ballt, aki egy ízben az ellenséges reptérre ledobott üzenettel hívott párbajra egyszerre két német pilótát, vagy az amerikai Eddie Rickenbackert, aki mintegy 40.000 dollárt keresett Indianapolisban elért rekordjaival, s a versenyautó volánja mögül ült át a vadászgép botkormányához. Akiket pedig elsősorban a mai szemmel szinte játékszernek tűnő, de saját korukban veszélyes harci eszköznek számító vadászgépek érdekelnek, azok a harmadik fejezetben az egyes típusok szerint tallózhatnak a feladatok között.

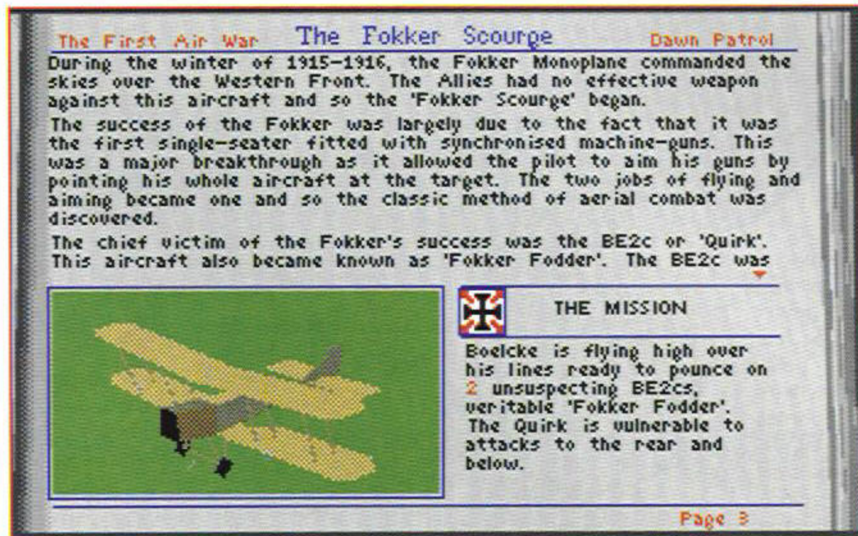
Minden oldal egy-egy küldetést tartalmaz, amelyeket egymástól teljesen függetlenül hajthatunk végre. Folyamatos hadjáratban nem vehetünk részt, s elért eredményeinket sem rögzíti sehol a program. Ezeket a hiányosságokat hivatott pótolni a negyedik, "Pilot Biographies" című rész, amelyen belül egy-egy fiktív pilóta személyiségét ölthetjük magunkra. Az ő nevükben végrehajtott hőstettek sora megőrződik a könyvben, az erre a célra fenntartott, kezdetben üres oldalakon. Egy-egy sikeres (vagy sikertelen) akció után a program előzékenyen rákérdez, hogy az eredményt kívánjuk-e írásban rögzíteni. Ha úgy gondoljuk, hogy jobb lesz fátylat borítani a történtekre, a kellemetlen epizódot nyugodtan kihagyhatjuk önéletrajzunkból. (Még mondja valaki, hogy a számítógépes játékok nem nevelnek az életre!) Sajnos sem ebben a fejezetben, sem máshol, egyetlen magyar pilótával sem találkozunk; igaz, hogy az



Osztrák-magyar Monarchia seregei nem is a nyugati fronton küzdöttek. Csupán az összehasonlítás kedvéért írom le, hogy a legeredményesebb első világháborús magyar ászok bizonyos Kiss és Fejes nevű pilóták voltak: 20, illetve 19 légi győzelemmel.

A "Video Replay" fejezetben az akcióink során rögzített felvételeket játszhatjuk le, illetve szerkeszthetjük kedvünk szerint; összeállíthatunk például egy filmcsokrot legszebb lezuhanásainkból. Egyébként repülés közben a kamerát a "Ctrl V" billentyűkkel indíthatjuk el, s a "V"-vel kapcsolhatjuk ki. A "Preferences" menüben (amelybe a játék során bármikor beléphetünk az "F10" lenyomásával) két oszlopban sorakoznak a programra vonatkozó beállítási lehetőségek. Az első öt kapcsolóval könnyíthetjük vagy nehezíthetjük meg a saját dolgunkat, így felspécizhetjük a motorunkat, sérthetetlenné tehetjük a repülőnket és kifogyhatatlanná a lőszerünket. A "Targets" menüponttal az ellenséges gépek tartósságát befolyásolhatjuk: ettől függ, hogy mennyi ólmot kell beléjük pumpálnunk ahhoz, hogy túlsúlyossá váljanak, s végre lezuhanjanak. Akinek mindez nem elég, az még az ellenfelek képességeit is manipulálhatja. A többi menüponttal a játék irányítására, hangjaira és képi megjelenítésére vonatkozó opciókat állítgathatjuk.

A fejezetcímek melletti oldalszámra kattintva az egérrel, az alfejezetek listájához jutunk, s innen léphetünk tovább az egyes küldetésekhez. Vigyázat, nem minden oldal érhető el közvetlenül a tartalomjegyzékből! Viszont az "S" lenyomása után, a képernyő jobb alsó sarkában megnyíló kis ablakba bármelyik lapszámot beírhatjuk, s az "Enter"-t leütve, rögtön ott nyílik ki a könyv. Az egyes oldalak fölső felében a küldetés hátteréről – a háború menetéről, a kiválasztott pilótáról vagy repülőgépről – olvashatunk egy rövid történetet, ismertetést. A szöveget a lap jobb szélének közepén található, apró nyilakkal tudjuk görgetni. Enciklopédikus mélységet persze ne várjunk, de érdekes információk, színes sztorik között böngészhet, aki tud angolul. A képernyő alsó felében – egy fényképpel vagy animációval dekorálva – találjuk meg a konkrét feladat leírását. Ezen belül a pirossal kiemelt szavakra kattintva, lehetőségünk van bizonyos adatokat megváltoztatni: többnyire a gépek számát és típusát módosíthatjuk, ezáltal gyakorlatilag megtöbbszörözve a választható küldetések számát. Aki esetleg nem érti a feladatok szövegét, annak sem kell kétségbe esnie. Mindegyiknek ugyanaz a lényege: az összes ellenséges célpontot meg kell semmisíteni, amelyik a repülés közben előhívható térképen fel van tüntetve. Bár a végrehajtandó akciók mindig egyértelműen az egyik hadviselő félhez kötődnek, időnként lehetőségünk van az ellenfél szerepét alakítani a küldetésben. Ilyenkor – értelemszerűen – a kiírt feladat meghiúsítása a cél. A játékot a megfelelő felségjelzésre kattintva indíthatjuk el.

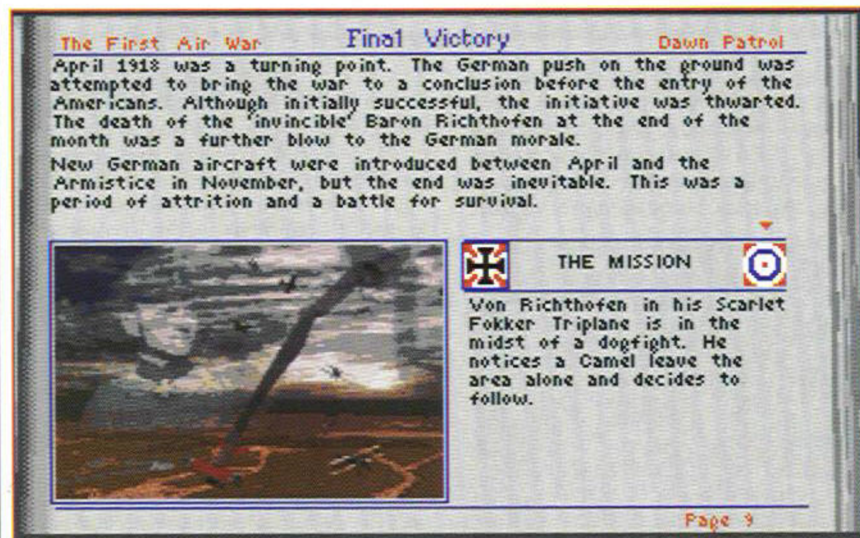


Most aztán nyakig ülünk... a pilótafülkében

Végre elénk tárul a széles égbolt; mehetünk, amerre látunk. A küldetések mindjárt a levegőben, az ellenség közelében indulnak, így nem kell foglalkoznunk a felszállással és a hosszadalmas navigálással (s mint később látni fogjuk, a landolásból sem kell nagy gondot csinálnunk). A gép irányítása egyébként könnyebb, kevésbé valósághű mint más első világháborús repülőszimulátorok, például a Blue Max esetében. Mindez inkább a piff-puff játékok felé közelíti a Dawn Patrolt. Becsületére válik viszont a programozóknak, hogy igyekeztek az előforduló géptípusok különbségeit érzékeltetni, így például az időben korábbi küldetéseknél magunk is tapasztalhatjuk, hogy a német repülők erősebbek, könnyebben emelkednek, fordulékonyabbak.

A kormányzás sem a kurzorbillentyűkkel, sem a joystickkal nem fog nehézséget okozni annak, aki játszott már repülőszimulátorral. A gázadást a "+" és "-", az oldalkormány állását balra és jobbra az "Ins" és "Del" gombokkal szabályozhatjuk. "B"-vel a féklapokat vezérelhetjük; hasznos lehet bekapcsolni például akkor, ha sikerült tüzelő pozícióba helyezkednünk egy lomha bombázó farka mögött, és nem akarunk túlszaladni a célon, vagy ha zuhanórepülésben támadunk valamilyen földi célpontot. Viszont ne felejtsük el a féklapokat visszaállítani, ha fordulóba vagy emelkedésbe kezdünk. Ha úti célunk nagyobb távolságra van, a "Tab"-bal be- (és ki-) kapcsolhatjuk az idő gyorsítását. Legyünk óvatosak: ha az időgyorsítás megkezdésekor gépünk süllyedőben vagy fordulóban volt, kellemetlen meglepetések érhetnek.

Gépünkből eleinte csak a fülke felső szélét és a géppuskát látjuk (a Nieuportnál még azt sem, mert ott a csúzlit a felső szárnyra szerelték). Ha pillantást akarunk vetni a – nemesen egyszerű – mű-



szerfalra, a "]" lenyomásával tehetjük ezt meg. (Visszatérni a "[" jellel lehet.) Balról jobbra a motor fordulatszám-mérőjét, az iránytűt és a sebességmérőt látjuk. Az iránytű alatt két kapcsoló található, amelyeket "A"-val, illetve "T"-vel aktiválhatunk. Az első az autopilótát, a második az automata tüzelést helyezi üzembe, általuk tehát egyfajta demoban lehet részünk. Ne várjunk látványos eredményeket a gépi irányítástól, de ötleteket azért kaphatunk egy-két érdekes manőverhez.

A képernyő legtetejéről fontos információkat olvashatunk le. Itt található az üzenetsor, amely aktuális ellenfelünk hollétéről tájékoztat, néha pedig kedvesen figyelmeztet, hogy ideje lenne már lerázni azt a dúvadat, aki gátlástalanul lövöldözik ránk. (Tekintve, hogy gépünk együléses, rádiónk pedig nincsen, ezeket az üzeneteket belső monológként foghatjuk fel.) Lejjebb láthatjuk az adatokat a repülési magasságról, a videofelvevő állapotáról, a lőszer mennyiségéről és a kurzorbillentyűk érzékenységéről. (Utóbbit az "1" gombbal növelhetjük, a "2"-vel csökkenthetjük, de ennek csak akkor van értelme, ha nem botkormánnyal játszunk.)

Hogy végre kiélhessük agresszív ösztöneinket, ahhoz már csak az ellenséget kellene megtalálni. Erre többféle módszert alkalmazhatunk. (Például orrunkat a monitorhoz nyomva, feszülten figyelünk a legapróbb mozgásra is. Közben Edward "Mick" Mannockra, az angolok ászára gondolunk, aki 1917/18-ban 73 légi győzelmet aratott, pedig állítólag csak úgy tudott átcsúszni az orvosi ellenőrzésen, hogy a szemvizsgálathoz használatos tábla betűsorait előre betanulta.) Viccen kívül, az ellenséges gépeket nem mindig könnyű megtalálni, különösen, ha nálunk alacsonyabban repülnek, és sziluettjük belevolad a talaj hátterébe. Segítségünkre van a már említett üzenetsor, amely az óraszámlap irányait alapul véve tudósít, hogy merre bóklászik leendő áldozatunk. (Igazán csak a kezdők kedvéért: ha azt olvassuk, hogy ellenfelünk 12 órára jön, az nem azt jelenti, hogy délig ráérünk, hanem hogy a gépe az orrunk előtt van valahol.)

Problémát jelenthet viszont, hogy mire a megadott irányba fordulunk, a gaz ellen már régóta máshol jár. Például mögénk került, és éppen most nyomja meg vigyorogva az elsütőbillentyűt. Még ha sikerül is a helyes irányba állnunk, akkor is előfordulhat, hogy nem látjuk a célpontot: lehet, hogy nálunk jóval magasabban vagy alacsonyabban repül. Ezen a gondon enyhítenek a játékban megjeleníthető belső és külső nézetek. Figyelmetekbe ajánlom a "Backspace", az "Enter",



valamint a "Shift F4" billentyűkkel előhívható képeket: ezek mind a legközelebbi ellenséges gépet mutatják meg. A "Shift F7"-tel pedig azt a repülőt láthatjuk, amelyikről az üzenetsorban utoljára kaptunk tájékoztatást (nem feltétlenül azonos a legközelebbi ellenséggel). Így már könnyebb lesz az ellenfelek hozzánk viszonyított irányát és magasságát betájolni.

A játékba egyébként rengeteg belső és külső nézetet építettek be a programozók. A funkcióbillentyűket önmagukban vagy a "Shift"-tel és egymással kombinálva, valamint a numerikus billentyűzet számait "Shift"-tel együtt lenyomva, különféle nézőpontokból gyönyörködhetünk a látnivalókban. (Például ha a "Shift F4" után még az "F7"-et is leütjük, akkor a legközelebbi ellenséget fogjuk látni, felülről; ha az "F7" helyett az "F6"-ot használjuk, akkor ugyanazt hátulnézetből szemlélhetjük. De van még számos variáció, érdemes próbálgatni.) Mielőtt belefeledkeznénk a nézelődésbe, a "P"-vel pauzáljuk a játékot, ha nem akarjuk, hogy ripsz-ropsz lelőjenek. A különféle nézetekből az "Esc" megnyomásával léphetünk ki.



Navigálhatunk térképpel és iránytűvel is. Az "M"-mel előhívható térkép Északnyugat-Franciaországot ábrázolja; a gyanús barna csík a frontvonal, a lövészárkokkal. Nem árt ha tisztában vagyunk vele, a front melyik oldalán járunk éppen. A központi hatalmak repülőit rózsaszín, az antantéit világoskék négyzetek szimbolizálják. A földi járművek színe piros, illetve sötétkék. Saját gépünk helyzetét a villogó négyzet mutatja. Ezek alapján leolvashatjuk a térképről, hogy a kiszemelt célpont hozzánk képest milyen égtáj felé található. "Esc"-kel visszatérve a repülőbe, az iránytű segítségével beállhatunk a megfelelő irányba.

Tűűűz!

Ha már sikerült megtalálni, s a célkeresztbe befogni ellenfelünket, nincs más dolgunk, mint tüzet nyitni a joystick gombjával vagy a "Space"-szel. A célpont körül terjengő füstgomolyagok és a lövés hangjának megváltozása jelzi, ha "jó helyen tapogatózunk". Azonban jobb ha nem lövünk mindenre, ami a légtérben mozog. Madarak ugyan nem szerepelnek a játékban (ágyúval verébre?!), a mi oldalunkon harcoló repülőgépek viszont előfordulhatnak a környékünkön. Minthogy nem mehetünk annyira közel minden géphez, hogy a felségjelét is lássuk, és az sem biztos, hogy a sziluettjéről minden típust felismerünk, nyomjuk le a "Shift F3" kombinációt, amely megmutatja nekünk a legközelebbi baráti gépet. Igyekezzünk megjegyezni a színét és formáját, s azután mormoljunk legalább egy "Bocs!"-ot, ha a harc hevében mégis megsorozzuk.

Akár a valóságban, itt is elakadhat a géppuska, ha túl sokat tüzelünk egyfolytában. Száz lövésenként pedig tárat kell cserélnünk. A hiba elhárításához és az újratöltéshez nyomogassuk kitartóan az "U" billentyűt, de előtte állítsuk egyenesbe a repülőgépet. (Ezt a program komolyan veszi, minthogy elvileg nem tudjuk egy időben babrálni a géppuskát és kezelni a kormányt.) Még életszerűbbé, hangulatosabbá tehetjük a játékot, ha ilyen esetekben – a kiválasztott küldetésnek megfelelően – angolul, németül, esetleg franciául káromkodunk.



Időnként földi célpontok – leginkább teherautó-konvojok – megsemmisítése a feladatunk. Ezek mindig fel vannak tüntetve a térképen, de megtalálásukhoz segítséget nyújt a "Shift F9" lenyomása is. Ha már minden kijelölt céllal végeztünk, "szabad vadászatra" indulhatunk. Keressünk – lehetőleg a front ellenséges oldalán – a térképen nem jelölt, de szétlőhető földi objektumokat: teherautókat, repülőtereket, légballonokat, tüzérségi és légvédelmi állásokat. (Utóbbit csak a legelszántabbaknak ajánlom.) A támadható földi célok a levegőből fekete pontoknak látszanak, de nemes cselekedeteink gyarapításában hasznát vehetjük a "Shift F8"–cal előhívható nézetnek is. Vérgőzösebb, kevésbé lovagias szellemű pilóták a katonai objektumok mellett a falvak lakóépületeire, templomára is tüzet nyithatnak (nana, kis vandálok!).



Itt hívom fel a figyelmet a program készítőinek egyik "telitalálatára"! A földi légelhárítás ténykedéséről van szó: alacsonyabban szállva látjuk a géppuskák nyomjelző lövedékeit, a magasban pedig a szétrobbanó légvédelmi gránátok füstpamacsait. Mindez nem puszta látványosság: komoly veszélyt jelentenek gépünk épségére, ha ellenséges terület fölött röpködünk. Saját térfelünkön, saját tüzéreink pedig megkönnyítik dolgunkat a behatoló repülők elleni harcban.

A repülőgép, amelyik fönn ragadt...

Félreértés ne essék, ha teljesítettük vagy meguntuk a küldetést, megkereshetjük a repülőterünket, vagy bárhol máshol is leszállhatunk. (Csökkentsük a sebességet, tegyük le finoman a gépet, vegyük vissza teljesen a gázt, "W"-vel fékezzünk.) Mindez azonban teljesen fölösleges. Hiába landolunk, nem történik semmi. Ugyanúgy véget vethetünk a küldetésnek repülés közben is: az "F10" lenyomásával a "Preferences" menübe kerülünk, ahol az "End Mission"-t kell választanunk. Ugyanazt az eredményt gyorsabban is elérhetjük az "Alt X" kombinációval.

Bármelyik módszert választottuk, visszakerülünk a küldetést leíró szöveghez, amely kiegészül egy-két értékelő mondattal, amelyből megtudhatjuk, hogy rettenetesen ügyesek voltunk. Ha akció közben netán lezuhannánk, akkor mindenféle gombnyomogatás nélkül is erre a képernyőre jutunk, csak éppen hirtelen és tragikus elhalálozásunkról olvashatunk hírt. Hogyha mondjuk egy angol pilóta küldetését játszottuk, de a német oldalról, akkor is az angolra vonatkozó szöveget kapjuk: hogy ő milyen nagyon sikeres volt, vagy milyen nagyon meghalt. Akik az értékeléstől pontszámokat, előléptetést, medáliákat várnak, azok nagyon csalódottak lesznek.

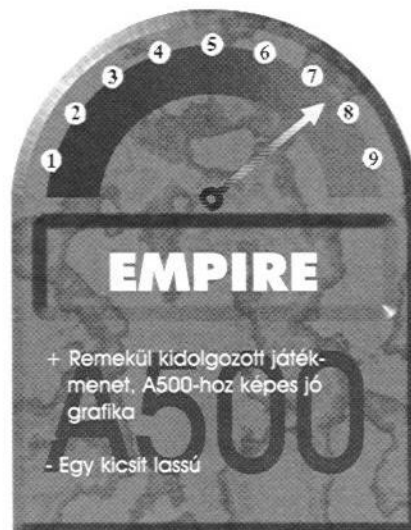
Summa summárum

Javára válik a játéknak a – mértékkel alkalmazott – történelmi ismeretterjesztés. Ami a legfontosabb: a küldetések elég érdekesek, s a választható módosítási lehetőségekkel még színesebbé tehetők. Élvezetes a játékmenet, már csak azért is, mert mindenki beállíthatja magának a tudásának megfelelő nehézségi szintet. A készítők temérdek kezelőfunkciót építettek be a programba, szinte zongoráznunk kellene a billentyűzeten ha mindegyiket használni akarnánk. Szerencsére a gyakorlatban jóval kevesebb is elég, így a játék kezelése nem válik túlságosan bonyolulttá.

A program fő erőssége az igényes grafika, ebben messze megelőzi a többi, hasonló témájú játékot. A repülőgépek kidolgozása a közeli képeken igen szép és részletes, éppen csak az ellenfél "szeme fehérjét" nem látjuk (hogy az első világháborús légi harcokat jellemző, közismert megállapításra utaljak). Kellemes a táj ábrázolása is, bár a talaj megjelenítésénél alkalmazott színek skálája nem túl széles. El tudnám képzelni, hogy a magasból időnként barna szántóföldeket vagy sárga gabonatáblákat pillantunk meg, legalább a falvak környékén. Ehelyett gyakran csak zöldet látunk magunk körül, amitől úgy érezhetjük, hogy a szimulációban egy nagy tál sóska felett keringő légy szerepét kell alakítanunk. Sajnos, a pilótafülkéből kifelé tekintő nézeteknél a saját gépünk látható részei kimondottan siralmasak, különös tekintettel az idétlenül, a levegőben végződő merevítőhuzalokra. (Mellékesen megjegyezve, a repülés hőskorában a szárnyak merevítéséhez zongorahúrokat használtak. Ennek érdekes velejárója volt, hogy a pilóták a gépük sebességét – mérőműszer híján – többek közt abból becsülték meg, hogy milyen hangot adnak a húrok a menetszélben.) Hangokról szólva, a játék zenéje a témához illő, hangulatos, de nem túl változatos, s ugyanez mondható el az effektekről is.

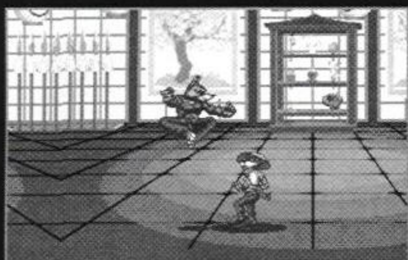
Mindent összevetve, érdekes és jól megvalósított ötlet eredménye ez az "interaktív könyv", az első világháborús nyugati front légi harcainak krónikája. Bár egy-két részletet gondosabban vagy szellemesebben is megoldhattak volna az alkotók, a repülőgép-szimulációk kedvelői szívesen indulnak majd újabb és újabb "hajnali őrjáratra".

Gémóver



BRUTAL

Paws of Fury



Durvul a világ. Az emberek esztelen önpusztító viselkedése nem újdonság, de az állatok hasonló viselkedésmódja kicsit meglepő a magamfajta énfajtámnak. Azonban az is igaz, hogy az állatok nem maguktól vadultak be ennyire, hanem a Gametek kényszerítette őket digitális durvulásra. Ezt nyilvánvalóan azzal a hormonnal érték el, amitől a játékban szereplő állatok magassága is uniformizálódott (a valóságban ugyanis a patkány sokkal-sokkal kisebb a medvénél!), de ez egy fantáziavilágban nem túl feltűnő. Az állatfajválaszték nem igazán teljes, pedig mennyire jól lehetne küzdeni egy meztelen csigával vagy egy sikamlósan csuszamlós ponttyal! A játékra rábírható (nem úgy) állatok a következők:

Kung-Fu Bunny egy nyúl, török öltözékben. A lemenő nap kirajzolta sziluetten felismerhető a Vigyázkodó Ászka iskola jellegzetes állása.
Foxy Roxy neme nő(stény), faja pedig róka, a kinézete pedig farkas szemmel nézve igen csak kívánatos lehet. Jól látszanak az emlősállatra oly jellemző jegyek, amiken csak úgy feszül a rókabőr...
Kendo Koyote farkas egy piros övvel a derekán, ami a tüzet jelképezi és figyelmezteti a kisebbeket arra, hogy a harcos tudása már oly szintet ért el, hogy nagyon. Magunk között szólva a sziluetten kissé nevetséges az a felemás lábú rúgás, de hát semmi sem lehet tökéletes.



Leon the Lion kedvenc szabadidőnadrágjában feszít és oroszlán egy személyben.
Rhei Rat egy Thai-boxos patkány, aki kissé múmia-jellegűen néz ki. Jövőbeli változata a Thai Fighter.
Ivan the Bear orosz medve. Olyan mint egy tank, nem könnyű a dolga annak, ki ellene indul.
Tai Cheetah meditációs pózban ül és várja a harc kezdetét (vagy csak nem tudja magát kicsomagolni).
Pantha valószínűleg párduc, de arcát nem lehet jól látni az esőköpeny alatt. Stílusa a Chin Na, mely az apró nyúlszerűek művészetéből, a Chin Chil La-ból származik.

Kiválasztásukat segítheti a jobb oldalon futó szöveg, mely tartalmazza állatunk minden fontos paraméterét, alul pedig tippeket olvashatunk a vele (nem ellene) való küzdelemre vonatkozólag.



Ezek volnának a minket harc közben megszemélyesítő állatok, mindenki kiválaszthatja a személyiségének legmegfelelőbb karaktert, és start! Előtte azonban beállíthatunk egy csomó mindent az Optionsban, legfőképpen a nehézségi szintet. A gépet lealacsonyíthatjuk egy fehér öves brutalka szintjére, vagy akár felemelhetjük fekete öv 6. danjáig is. A legprofibbaknak azonban a Grand Master beállítást tudom javasolni!

A küzdelmek helyszínei változatosak, mindenféle terep képviseltetve van: tengerpart, vízesés, majom-buddha (buddha-majom) bálvány, hegytető (itt bizony le is lehet esni a tatamiról!), a templom különböző részei, barlang és végül a hajó fedélzete. Az utolsó két pályán jelenik meg két igen erős ellenfél, egy krokodil Karate Croc néven és a főellenfél: Dali Llama. Dali Llama a közeli nyugdíjasotthonból szökhetett ki egy kis zugverekedésre, de kora ellenére meglehetősen jól csinálja, nem könnyű vele elbánni. Verjük gyorsan laposra és miénk a végső győzelem!



Hogy én mit gondolok a dühödt állatvégtagokról? ECS chipseten nem volt túl rossz, sajna a mozgás nem a legtökéletesebb (számomra). A mozdulatoknak három erősségi szintje van (tűzgomb nyomvatartással kontrollálhatjuk), így taktikázhatunk is valamelyest. Természetesen a specművok sem hiányozhatnak, ezeket a gép tanítgatja is a nyert meccsek után (figyeld a jostickot a képernyőn). A háttérekre sincs sok panaszom, illenek a játék általános színvonalához. Az egyedüli kuriózumot az állatok jelentik, hiszen mindig öröm jól megütni egy ficergő patkányt vagy egy nyúllal agyonverni az oroszlánt (úgy értem a nyúl veri agyon). Remélem, hogy az Amiga feléledésével párhuzamosan megjelennek majd jobb és szebb verekedős programok is, de addig az időt agyonütni megteszi ez is.

M.D.Jon





SUPER STREET FIGHTER II

A büfé pultja mellett állt a különös, nem oda illő alak. Már órák óta lesben állt és figyelte a harcosok minden mozzanatát. Végül csak négy alakon időzött tekintete. Fei Long szikár termete villámgyors ütéseket szórt, Cammy coffjai a hátát verdesték minden izomrándulásnál. Dee Jay lába az ütések, csont roppanások hangján átszűrődő zenének ritmusára járt. Thunder Hawk pedig olyan magas volt, hogy szinte térdre ereszkedett a gép mögött. Mindannyiuk arcán egyszerre játszottak a koncentrálás következtében megránduló arcizmok és a monitorok vibráló képe. Kezük fürgén járt a gépek punch és kick feliratú gombjain. A játékterem bajnokai. A Capcom új alkalmazottja megigazította nyakkendőjét és kissé izgatottan indult a harcosok felé, hogy megnyerje őket a Street Fighter II folytatásának elkészítéséhez...

London, az őszi ECTS, két évvel később.

A US Gold standján vigyorogva állt, immár teljes nyugalommal megáldott barátunk, kezében a Super Street Fighter II Amigás dobozával, majd természetes hangon közölte:

– Az új kihívók megérkeztek!

Aki kedvelte az SF2-t, neki elég tudni, hogy több karakterrel, több speciális mozdulattal, jobb játékmenettel találkozhat a kissé feldobott (régi) új játékban.

A többiek még várjanak a boot-tal, a cikk végéig. A világ 16 utcai harcosa készül a legújabb megmérettetésre. Mindegyikük más céllal vág neki a négy földrésznek, hogy egymással találkozva eldöntsék, ki lesz a világ utcai harcosainak bajnoka. Mindannyian máshonnan indultak az életben, más hatások csiszolták harcművészetüket, mindannyian ismernek néhány rettegett fogást, melyet a szedett vedett nézősereg névről is jól ismer. Szövevényes szálak fűzik őket egymáshoz kalandos múltjukból, melynek javára csak a bajnoki cím elérésekor derül fény.

A fordulókat a megszokott módokon játszhatjuk. Az Options menüben a nehézségi szint és az irányító eszköz beállításán kívül egy SUPER módot is beállíthatunk. Ilyenkor mind a 16 játékossal szembesülünk. A SUPER módot kikapcsolva, az eredeti arcade játékkal megegyezően 12 ellenféllel kell megküzdeni és vannak bónusz feladatok. A néhány győztes küzdelem után sorra kerülő feladatokat időre kell elvégezni, némi többletpontért. Kellemes, tengerparti környezetben kell pusztakézzel frontális ütközést előidézni egy sportkocsival, majd egy a tervekben nem szereplő közfal eltávolítása vár ránk, ezután egy forgalmas kocsmában kell a kiürült hordók újrahasznosíthatóságáról gondoskodni. Ezek persze hétköznapi munkák az ilyen harcosoknak. Nemúgy M. Bison, a nemzetközi bűnüldözött szervezet vezetőjével kiállni. Az ő ernyedt testén át vezet az út a bajnoki címhez. Hogy ezután ki mit kezd magával, kihívások nélkül az maradjon a jövő és a Capcom titka.

Több mint 50 különböző speciális mozdulata van a játékosoknak. Van amelyiknek öt is. Ezek jól illeszkednek a karakterek alkatához. Egy nagy melák minden mozdulatához idő kell, ám nyilván többet sebez, mint a kis fürge kínai lányé. Ezeket a mozgásokat idejük miatt nem lehet ész nélkül használni, de ha ütéseinktől kábultan dülöngél valaki, annak könnyen bevihető.

A két játékos küzdelme rendkívül fontos, hogy meghatározhassuk baráti körünk hierarchiáját, amiről folyamatos statisztikát vezet a gép. A két ellenfél egymásnak előnyt is adhat, így adhatsz esélyt húgodnak is (vagy elveheted tőle mindet!!). Itt szabadon kiválasztható a helyszín is, persze ha megegyezés születik. A hátterek grafikája meglehetősen közepesre sikerült, ezért hasznos két játékos esetén mellőzni a zavaró háttereket.

Az options menüben átválthatod a képfrekvenciát 60 Hz-re. Ilyenkor gyorsabb lehet a képfrissítés, és nagyobb a kép. Az viszont bukás, hogy ez megzavarja az irányítást és a zene is felgyorsul. A küzdelmekbe minden Amigán beszállhatunk. Külön elkészült 500-asra is, ahol még billentyűzetről is irányíthatjuk a játékosokat. Ezt a lehetőséget az AGA-s változatokból sajnos kihagyták, itt viszont a CD^{32} joypadját használhatjuk.

A karakterek szépen ki vannak dolgozva, számos olyan ütéssel is találkozhatunk, amiket nem is ír a kézikönyv. Olyan apróságra is figyeltek, hogy Vega kezéből kihullanak a hosszú műkarmok, mikor már alig áll a lábán.

Az animációk rendkívül sok fázisból állnak, ám mégis kevés ahhoz, hogy a mozgások természetesen folyamatosnak hassanak. Annak ellenére, hogy grafikailag, zeneileg sokkal többet ki lehetne hozni egy ilyen játékból, a jól kidolgozott karaktereivel és játékmenetével az Amiga verekedős játékainak legjobb hármasában benne van, egyéntől függő helyen.

Lázi

SUPER Street Fighter II
Special Moves

A speciális mozdulatok elérése nagy részben hasonló, ezért jelölésükre egy rövidítést használunk: pl. a balra 2 másodpercig, majd jobbra egyszerre valamelyik ütés gombbal = bal 2 üt, vagy pedig le 2 másodpercig, majd fel egyszerre valamelyik rúgással = le 2 rúg



Fei Long
Rekka Ken - le, jobbra-le, jobbra folyamatosan. Az utolsó mozzanattal egyszerre ütés
Rising Dragon Kick - balra, le, balra-le, a végén ütéssel.

Cammy
Front Kick - jobbra, le, jobbra-le + rúgás
Cannon Drill - le, jobbra-le, jobbra + rúgás
Spinning Knuckle - balra, balra-le, jobbra + ütés





Thunder Hawk
The Hawk - levegőben mindhárom ütés egyszerre
Thunderstrike - jobbra, le, jobbra-le + ütés
The Storm Hammer - szaltó végén ütés

Dee Jay
Hyper Fist - le 2 ütés
Max Out - bal 2 ütés
Double Dread Kick - bal 2 rúgás





Ryu
Fireball - le, jobbra-le, jobbra +ütés
Red Fireball - balról jobbra egy félkört tekerve. Az utolsó mozzanattal egyszerre ütés
Dragon Punch - jobbra, le, jobbra-le + ütés
Hurrican Kick - le, balra-le, balra + rúgás



Edmond Honda
Hundread Hand Slap - bármelyik irány + ütés szaggatottan
Sumo Head Butt - bal 2 ütés
Sumo Smash - le 2 rúgás

Blanka
Electricity - bármelyik irány + ütés szaggatottan
Rolling Attack - bal 2 ütés
Vertical Rolling Attack - le 2 rúgás
Beast Leap - bal 2 rúgás





Guile
Sonic Boom - bal 2 ütés
Flash Kick - le 2 rúgás

Ken
Fireball - fel, jobbra-le, jobbra +ütés
Dragon Punch - jobbra, le, jobbra-le + ütés, vagy HARD ütés
Hurrican Kick - fel, balra-le, balra + rúgás





Chun Li
Lightning Kick - bármely irány + rúgás szaggatottan
Whirlwind Kick - le 1 rúg
Kioken - bal 2 üt

Zangief
Spinning Clothesline - bármely irány + két ütés gomb egyszerre
Double Spinning Lariat - bármely irány + két rúgás gomb egyszerre
Spinning Pile Driver - körbeforgatás 360°-ban + az utolsó mozdulatnál ütés
Siberian Suplex - 360° + rúgás
Siberian Bear Clusher - 360° + ütés (ha távol van az ellenfél)





Dhalsim
Yoga Fire - le, jobbra-le, jobbra + ütés
Yoga Flame - balról jobbra lefelé egy félkört tekerni + üt
Yoga teleport - bal vagy jobb, le, jobbra-le + mindegyik ütés vagy rúgás gomb



Balrog
Ez a név nem valami találó. Gandalf nem egy nehézsúlyú boxolóról mesélt!
Turn Punch - bármely irány + valamennyi ütés két másodpercig lenyomva
Final Punch - mint a Turn Punch, de 2 másodperctől eltérve
Shoulder Butt - le 2 ütés
Dash Punch - bal 2 ütés, vagy rúgás

Vega
Claw Dive - le 2 rúgás
Wall Leap - le 2 rúgás
Claw Roll - bal 2 ütés
Claw Thrust - le 2 ütés
Back Flip - mindhárom ütés vagy rúgás egyszerre





Sagat
Tiger Uppercut - jobbra, le, jobbra-le + ütés
Tiger Knee - le, jobbra-le, jobbra fel + rúgás
Tiger Shot - le, jobbra-le, jobbra + rúgás

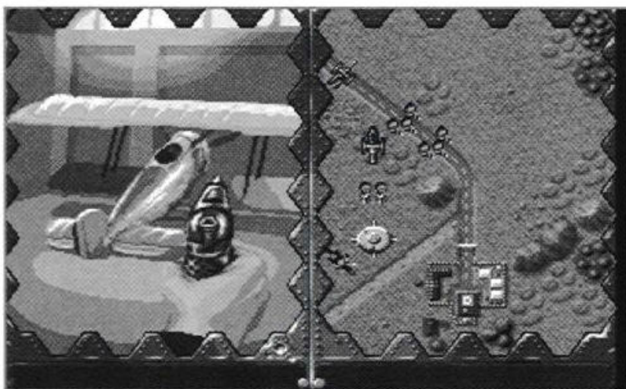


M. Bison
Lehet próbálkozni!



HISTORYLINE

A History Line nem egy mai darab, hiszen 1993-ban adta ki a Blue Byte, azonban mindeddig igazán nem jelent meg róla leírás. Úgy gondoltam, hogy érdemes megismertetni azokat a játékkal, akiknek nem tűnt fel azóta. Egyébként a Blue Byte és a Battle Isle ismerőinek nem fogok sok újdonságot nyújtani, hiszen időrendben a sikeres Battle Isle I után jelent meg a program, felhasználva az ott szerzett tapasztalatokat és persze a bevált keretprogramot és játékmenetet. Így gyakorlatilag a kezelésről szóló részt a BI ismerői nyugodtan átugorhatják, inkább számukra az egységek leírása nyújthat segítséget a játékhoz.



Néhány érdekesebb menüpont

Általában nem szorulnak különösebb bemutatásra a felkínált menüpontok, néhányat mégis ismertetek a teljesség igénye nélkül:

– **Ext Fight On/Off** - a History Line nagy újítása volt a harc opcionális bemutatása 3D-ben a csata közben, nos ezt tudjuk ki/be kapcsolni
– **Depot View** - itt állíthatjuk be, hogy bele tudunk-e kukucskálni az összes depoba
– **Move Limit** - lehetőségünk van rá, hogy korlátozzuk az összes felhasználható mozgások számát.

A játékmezőről

A hatszögekből álló játékmező két különálló területre van osztva, a bal oldali az ellenfelünké, míg a jobb oldalin végezhetjük el a mi tevékenységünket. A scrollozás gondolom nem okoz senkinek sem gondot, vegyük sorba inkább a lehetséges tevékenységeket, melyeket úgy választhatunk ki, hogy a kurzorral ráállunk az egységre/épületre és a tűzgomb nyomvatartása mellett mozgatjuk az eget/joyt/valamit.



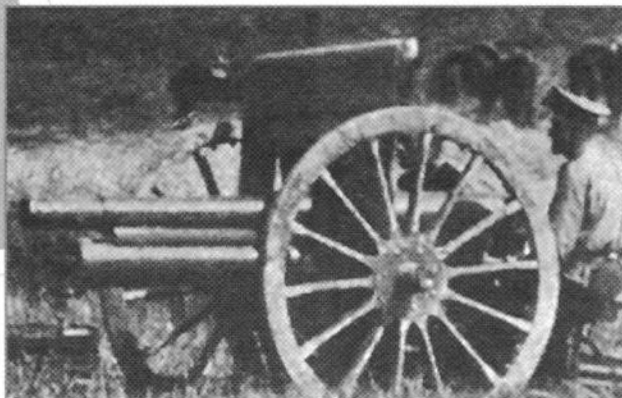
– **X** - nem történik semmi, egy új egységet tudunk kijelölni
– **láda** - épületek vagy járművek belsejébe tudunk belenézni a segítségével
– **?** - egy információs ablak jelenik meg, mely különféle hasznos és haszontalan dolgokat tartalmaz az adott egységről
– **négy nyíl** - a mozgatás szimbóluma, ezt kiválasztva tudjuk áthelyezni az egységeket egy másik területre. Kiválasztása után a program kijelöli a mozgatásra felhasználható területet. A kurzor odairányításával és egy ismételt tűzgombbal tudjuk elvégezni a mozgást
– **ököl** - a harc szimbóluma, a gép a mozgatáshoz hasonlóan kijelöli a lehetséges támadnivalót
– **két nyíl** - mivel a játék nem a valós időben játszódik, hanem váltott lépésekben, ezért evvel az ikonnal lehet jelezni ha az összes tevékenységet elvégeztük a körben. Ilyenkor értelemszerűen felcserélődik a mozgatás/támadás kör, de persze előbb megnézhetjük, hogy az éppen aktuális támadás hogyan sikerült
– **kulcs** - a javítás jele, az épületben lévő eszközt javítja meg a program
– **logarléc** - a gyártás jele, segítségével tudunk új dolgokat előállítani

A térképről

A térképen és persze a játékmezőn természetesen találhatók tereptárgyak és különböző akadályok. Egységeink a normál életnek megfelelően viselkednek, tehát ne várjuk, hogy átúsznak holmi x km széles folyón, vagy valami hasonlót művelnek. Egyébként a kérhető átfogó térképen HQ jelöli a parancsnokságot, D a raktárt és F gyárat.

Az egységekről

Gyakorlatilag ez a legzűrösebb része a játéknak, hiszen nagyon sok, kb. 50 fajta egység vesz részt a játékban. Ezt a mennyiséget ismerni és nyomon követni szinte lehetetlenség. Az meg már szinte képtelenség, hogy mindenkiről mindent észbentartsunk. Nos, a következő táblázat halommal ezen kívánok segíteni egy kicsit, remélem haszonnal:
(lásd következő oldalpár)



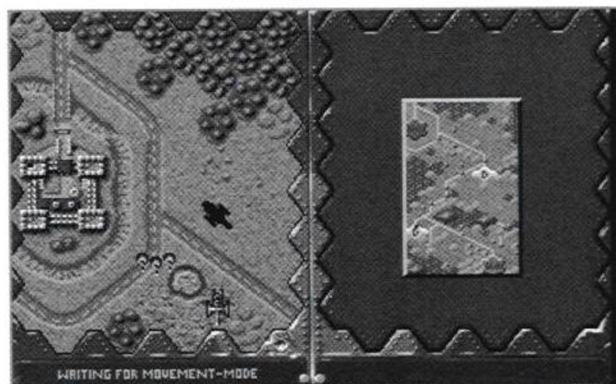
Következzen most néhány tanács a teljesség igénye nélkül a játékhoz:

Minden pálya kezdésekor a gép általában letámad minket. Ez úgy nyilvánul meg, hogy minden mozdítható egységét kiküldi ellenünk. A ellentaktika ilyenkor az lehet, hogy próbáljuk meg minél több egységünket felállítani a fontosabb építményeink körül és a rendelkezésünkre álló depo-ban lévő egységeket hozzuk ki minél előbb. Nagyon fontos az, hogy a szabad gyárakra és depok-ra gyorsan startoljunk rá kezdéskor, nagyon sok kellemetlenségtől kímélhetjük meg magunkat, ha gyorsan megszerezzük a létfontosságú építményeket. Leghatékonyabban egyébként a lovasság használható ilyen célra, bár csak akkor ha nem várható nagyobb ellenállás.

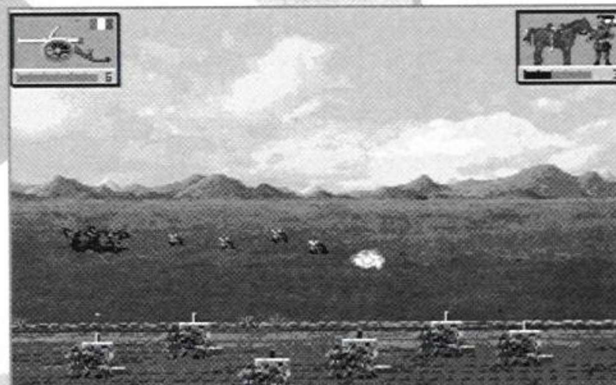




Ha már visszavertük az első nagy támadást, akkor nincs más dolgunk, mint szép sorjában kifejleszteni a rendelkezésünk álló egységekből minél többet. Ha a stratégiai pontokat út, vagy vasút köti össze, akkor még könnyebb dolgunk van. Fel kell ismernünk a csapatszállító egységek (közúti és vasúti) jelentőségét, hiszen nagyságrendekkel gyorsabban mozgathatjuk a csapatokat íj módon. Persze nagyon kell figyelnünk a csapatszállító épségére, hiszen sérülékeny és abszolút fegyvertelen egységgel van dolgunk.

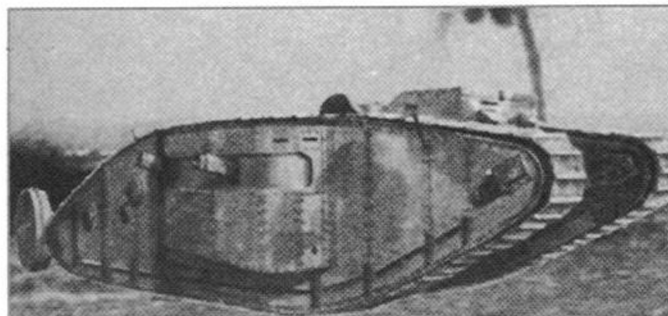


Mindenképpen érdemes kiemelni a nehézfegyverek szerepét. Ugyan nagyon lassan tudunk mozogni ezekkel a fegyverekkel, azonban két érv szól a kiépítésük mellett. Az egyik az, hogy a középszintű fegyverekhez képest nagyon nagy a tűzerejük, a másik pedig az, hogy nagyon minimálisan kerülnek csak többe mint a kisebb hatékonyságú eszközök. Nagyon nagy pusztítást lehet véghez vinni akár egy nehézágyúval is.



Nagyon vártam a programban a repülők megjelenését a harcmezőkön, azonban sajnos csalódnom kellett bennük. Ugyan gyorsak a repülők, de sajnos nagyon kicsi a tűzerejük és ráadásul akár egy mezei Elite Infanity is komoly pusztítást képes véghezvinni a repülő kötelékben. Csak akkor használjuk őket, ha biztosak vagyunk benne, hogy nem fenyegeti egységünket komolyabb veszedelem. A fenti tanácsok főleg a vadászokra vonatkoznak, ők a legsérülékenyebb fajta.

A Factory-k általában meg szokták tréfálni a játékosokat, hiszen fel kell ismernünk, hogy a rendelkezésünkre álló gyárak egy alapanyag készletet használnak, így gyakorlatilag a gyártásnál azt kell figyelembe venni, hogy melyik terület az, amelyiket el szeretnénk érni a csapatokkal.



Nem hiszem, hogy túlságosan sokáig kéne ragozni a játékot, hiszen nem egy nagyon bonyolult dologról van szó, legalábbis persze ami az irányítást és a kezelést illeti. Persze maga a játék a BI-hez hasonlóan igen kemény tud lenni, nagyfokú tapasztalat és rengeteg idő szükséges a végigjátszáshoz. Általános tippeket nem nagyon érdemes adni a játékhoz, mert előbb-utóbb mindenki kialakítja saját magának a harcmodort. Mindenesetre, így 2 év távlatából sem volt rossz játék a History Line, sőt még kedvet is kaptam, hogy újra csatázgassak egyet Európa harcterein.

Bear™



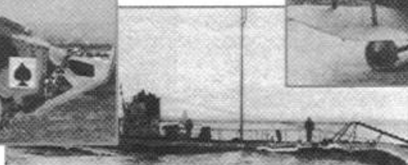
Egység	Levegõ távolság/erõ	Víz táv./ erõ	Föld táv./ erõ	Védelem
Infantry (gyalogság)	-/-	1/30	1/30	20
Elite Infantry (elit gyalogság)	1/15	1/43	1/43	25
Cavalry (lovasság)	-/-	-/-	1/33	20
Anti Tank Weapons (Tank elhárító)	-/-	2/50	2/50	25
Sappers (árkász)	-/-	1/25	1/25	20
Supply Depot C. U. (raktárép. egys.)	-/-	-/-	-/-	20
Transport of Suppl. (ellátás sz. rautó)	-/-	-/-	-/-	20
Supply Train (ellátást szállító vonat)	-/-	-/-	-/-	25
Static Anti-airc. empl. (rögz. légelh.)	2/30	25	25	25
Mobile Anti-airc. empl. (mozgó légelh.)	4/35	40	40	25
Light Field Artillery (könnyű ágyú)	-/-	3/45	3/45	25
Medium Field Artillery (közepes ágyú)	-/-	5/55	5/55	27
Heavy Field Artillery (nehéz ágyú)	-/-	6/70	6/70	25
Train-mounted art. (vonatra sz. ágyú)	-/-	7/90	7/90	40
Armoured Train (felgfegyverzett vonat)	2/20	2/60	2/60	60
Bunker	-/-	3/60	3/60	85
Static Ballon (megfigyelõ ballon)	-/-	-/-	-/-	15
German Armoured Car (páncélos autó)	-/-	1/35	1/35	30
AV7 Tank	-/-	1/60	1/60	55
Charron Armoured Car (páncélozott autó)	-/-	1/35	1/35	30
St.-Chamond Tank	-/-	1/55	1/55	40
Renault FT 17 Light Tank (könnyű tank)	-/-	1/40	1/40	35
Battle Tank Mark 1	-/-	1/50	1/50	40
Battle Tank Mark IV	-/-	1/55	1/55	45
Fokker E. I (vadászgép)	1/20	1/13	1/11	15
Fokker E. III (vadászgép)	1/25	1/17	1/15	15
Albatros D. III (vadászgép)	1/35	1/18	1/16	20
Fokker Dr. I (vadászgép)	1/40	1/22	1/19	20
Fokker D. VII (vadászgép)	1/45	1/25	1/20	25
Junkers J 4-10 (alacsony mag. vad.gép)	1/25	1/65	1/55	30
Gotha (bombázó)	1/20	1/65	1/55	25
Zeppelin Staaken (nehézbombázó)	1/25	1/75	1/65	30
D.H. 2 (vadászgép)	1/17	1/13	1/11	15
Morane-Saulnier N (vadászgép)	1/15	1/11	1/10	15
Nieuport XVII (vadászgép)	1/20	1/14	1/12	15
Spad VII (vadászgép)	1/25	1/15	1/12	20
S.E. 5a (vadászgép)	1/35	1/20	1/14	20
Spad XIII (vadászgép)	1/40	1/24	1/19	25
Sopwith Camel (vadászgép)	1/40	1/25	1/20	20
Voisin III (LA) (bombázó)	1/15	1/55	1/45	15
Handley Page 0/400 (nehézbombázó)	1/25	1/75	1/65	30
D.H. 4 (bombázó)	1/22	1/65	1/55	25
Patrol Boat (kisegítõ hajó)	1/20	2/45	2/40	40
Torpedo Boat (Torpedó hajó)	1/25	2/65	2/40	60
Torpedo Boat Destr. (torp. hajó romb.)	2/25	3/70	3/50	70
Battleship (hadihajó)	2/35	7/95	7/70	80
Transport Ship (szállítóhajó)	-/-	-/-	-/-	65
Submarine (tengeralattjáró)	-/-	2/80	-/-	75

A Tereptípusoknál a következő volt a jelölés lényege: ahol X volt ott nem tud mozogni az egység, ahol pedig O, ott igen. A következő 7 tereptípus volt a jelölésben:
- mélyvíz
- alacsony víz
- egyenes talaj, út, híd
- erdő
- hegyek, meredekebb hidak
- lövészárkok, szögesdrót, akadályok
- vasút



Sebesség	Súly	Csoport erõsség	Ár	Oldal	Tereptípus
4	1	5	35	Német/Angol	XXOOOOO
4	1	6	50	Német/Angol	XXOOOOO
6	2	6	50	Német/Angol	XXOOXXO
2	2	6	53	Német/Angol	XXOOXOO
4	1	6	45	Német/Angol	XXOOOOO
6	4	6	105	Német/Angol	XXOOXXO
7	9/4	6	45	Német/Angol	XXOXXXO
7	35/15	1	90	Német/Angol	XXXXXXO
2	2	6	50	Német/Angol	XXOXXXO
7	4	6	62	Német/Angol	XXOOXXO
2	3	6	55	Német/Angol	XXOOXOO
1	4	6	70	Német/Angol	XXOOXXO
1	5	6	85	Német/Angol	XXOXXXO
5	35	1	125	Német/Angol	XXXXXXO
6	40	1	100	Német/Angol	XXXXXXO
-	-	-	-	Német/Angol	XXXXXXX
1	1	3	30	Német/Angol	XXOXXXO
6	3	6	55	Német	XXOOXXO
4	5	6	90	Német	XXOXXOO
6	3	6	56	Angol	XXOOXXO
4	5	6	90	Angol	XXOXXOO
5	3	6	51	Angol	XXOOXXO
4	4	6	85	Angol	XXOXXOO
4	5	6	95	Angol	XXOXXOO
7	-	6	80	Német	OOOOXOO
7	-	6	85	Német	OOOOXOO
9	-	6	90	Német	OOOOOOO
8	-	6	92	Német	OOOOOOO
10	-	6	95	Német	OOOOOOO
8	-	6	90	Német	OOOOXOO
7	-	3	100	Német	OOOOXOO
7	-	3	115	Német	OOOOXOO
7	-	6	85	Angol	OOOOXOO
7	-	6	80	Angol	OOOOXOO
8	-	6	85	Angol	OOOOOOO
9	-	6	90	Angol	OOOOOOO
9	-	6	91	Angol	OOOOOOO
10	-	6	92	Angol	OOOOOOO
9	-	6	95	Angol	OOOOOOO
7	-	3	85	Angol	OOOOXOO
7	-	3	115	Angol	OOOOXOO
8	-	6	90	Angol	OOOOXOO
7	-	6	-	Német/Angol	XOXXXXX
6	-	6	-	Német/Angol	OOXXXXX
6	-	1	-	Német/Angol	OXXXXXX
5	-	1	-	Német/Angol	OXXXXXX
5	-	1	-	Német/Angol	OOXXXXX
5	-	1	-	Német/Angol	OXXXXXX









ECTS



Ismét túl vagyunk egy ECTS-en, mégpedig a rosszabbik fajtából, már persze ha az Amigások szemszögéből nézzük a dolgot. Lehet vitatkozni rajta, hogy az Escom beszállása a buliba mennyire tett jót az Amigáknak, sajnos a jelenlegi software piac enyhén szólva nevetségesen kevés újdonsággal rukkolt elő a nagy őszi seregszemlén. Már az is elég feltűnő volt körbejárva a kiállítást, hogy mindössze a Team 17/Ocean standján láttunk Amigát kirakva, méghozzá szám szerint 2 egész darabot, mondani sem kell, hogy a **Worms** kedvéért. Aztán pedig sorban jöttek a hideg zuhanyok, hogy olyan cégek amelyek eddig nagyon is benne voltak az Amiga vérkeringésében, most teljesen elfordultak tőle. Nagyon sok helyen volt jellemző az, hogy a készülődő Amigás játékokról csak olyan ímmel-ámmal kaptunk információt, mintha nem is lennének benne teljesen biztosak, hogy meg is fog jelenni a játék.

Persze azért akadtak kivételek, bár nagyon kevés cég az aki a jelenlegi tarthatatlan hardware állapotot figyelmen kívül hagyja és nem kacsingat a PC felé. Talán a Guildhall Leisure csoportosulás és persze a Kompart (ha kint lettek volna) az akik még nagy számban jelentetnek meg Amigás játékokat.

Érezhető egyébként (nem a kiállításon) egy teljesen új irányzat, mégpedig az, hogy teljesen új fejlesztőcsapatok kapcsolódnak be az Amiga fejlesztésekbe, több kevesebb sikerrel. Szerintünk ez az új irányzat lehet az egyetlen amely tűrhető színvonalon tarthatja az Amiga software ellátottságát. A fenti tényre persze csak olyan elvétett utalásokból lehet következtetni, hogy például az egyre erősödő lengyel software kínálat egy idő után ki fog lépni a világpiacra, elég csak ha a **Behind the Iron Gate** gondolunk, melyből fel lehetett lelni egy eredeti lengyel verziót, még persze shareware formájában. Igazi nagy lökést persze az adna a piacnak, ha ismét és persze normális áron (400 font!!!!!!) lehetne kapni 1200-est, az új fejlesztésekről nem is beszélve. Sajnos a Commodore nagyon elszúrta az Amiga piacot, emlékezzünk csak akár a két-három évvel ezelőtti állapotokra, mikor is dőltek az Amigás stuff-ok és nem kellett kilószámra shareware alkotásokat nézegetnie annak, aki új programokat akart használni.

Egyébként nem igazán mérvadó jelen pillanatban az ECTS beszámoló, hiszen mi csak azokat kérdezgettük a fejlesztésekről, akik kijutottak a kiállításra. Nagyon sok program érkezhet és érkezik is folyamatosan, melyről semmit nem lehet tudni, pontosan a fentebb leírtak miatt.

Persze azért nem kell egyből megijedni és eladni az Amigát (és persze venni egy remek multimédia pentiumot - mert már erre van szükség az új játékok 95%-ánál!!!), szerintünk be fog lépni egy teljesen új nemzedék, mely helyre fogja hozni a Commodore ökörségeit.

Jellemző és talán egy kicsit meglepő egyébként az a tény, hogy London egyik legnagyobb software kínáldájában, a Virgin Megastore-ban az eladási toplistán igencsak szép számmal láttunk Amigás programokat, méghozzá nem is akármilyen pozíciókban. Tehát vannak Amigások és lesznek is sokan, csak egy kis türelmet és egy kis bizalmat kérünk még a gépünknek, mert ugyibár mi Amigások vagyunk.

GURU Team



KOMPART

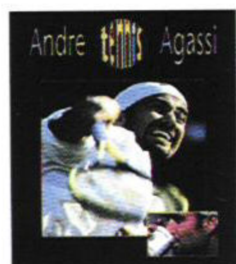
A Kompart által beharangozott Amigás csemegék kiadása jelentősen csúszik, hiszen majdnem minden programjuknak meg kellett volna érkeznie a nyár végéig. Ezzel szemben csak a **Tactical Manager II** és a **Behind the Iron Gate** az amelyik megjelent. A cég többi programja (Leading Lap, Tower of Souls, Evil's Doom, Football Glory Indoors) még csak a fejlesztés különböző fázisaiban található. Talán a **Tower of Souls** és az **Evil's Doom** áll a legjobban, hiszen ezek már majdnem a finisbe érkeztek. Egyébként lehet hogy valami új is akadna a cég háza táján, azonban az előzetes tervekkel ellentétben nem állítottak ki az ECTS-en, így nem volt alkalmunk körülnézni náluk.



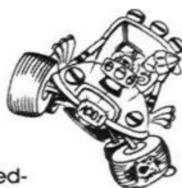


21ST ENTERTAINMENT

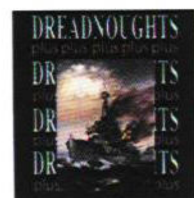
Ugyan tavasszal nagyon megtréfált minket a cég (a PR Managertől származott az elkedvetlenítő információ a Pinball Mania és World-öt illetően), de azért szerencsére láttunk azóta tőlük egy alkotást. Karácsonyig csak a Pinball Mania fog megjelenni, valószínűleg csak 1200-asra. Arról, hogy a Pinball World és mindkét játék CD³² verziójával fogunk-e találkozni, senki nem nyilatkozott érdemben, mi úgy gondoljuk, hogy valószínűleg az Amiga felfutását fogja megvárni a cég, és csak azután fog ismét Amigával is foglalkozni. Mindenesetre sajnálatos tény, hogy a PC-s Pinball Maniával (mely mellesleg nem egy nagy durranás – hiszen Spider Soft alkotás és persze ugyanolyan ramaty a minőség mint eddig) már több hónapja lehetett találkozni, az Amigás verzió meg csak október végén várható. Hát, sajnos ez van, úgy látszik elpártol a Flipperek istene az Amigásoktól.

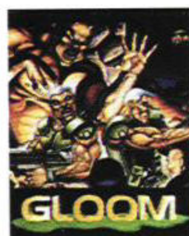


GUILDHALL LEISURE



Új is meg nem is az Amiga piacon a Guilhall Leisure, hiszen a csoportosulásban részt vevő cégek (Acid, Black Magic, Audiogenic, Manyk, On-Line) eddig is ismertek voltak az Amigások számára. Lássuk tehát sorban a fejlesztőket. Az Acid, kinek nevét legjobban talán a Skidmarks sorozat fémjelez, az **Andre Agassi Tennis**-sel fog minket meglepni a napokban. Külön érdekessége az egyébként hagyományosnak mondható tennis programnak, hogy az AGA verzióban akár négyen is játszhatnak egymás ellen. A Black Magic nemrég adta ki a Gloom-ot, de máris ígéri a **Gloom datadisk**-et, valamint az A500/A600 verziót is, melyhez 2 MB plusz memóriára, valamint némi gyorsításra lesz szükségünk. Az On-Line inkább a stratégiai játékok terén utazik, két fejlesztésük a napokban látott napvilágot, az egyik a **Dreadnought Plus**, mely egy hajó szimulátor/stratégia, míg a másik az **Air Warrior**. Az Audiogenic inkább a sport programokra hajtott rá mostanában, hiszen gyors ütemben jelentette meg a World Class Cricket-et, a Super Lauage Manager-t, a Rugby '95-öt és a Wembley Soccer-t. A közeljövőben az **Odyssey**-vel fogunk találkozni tőlük, melyről már hír szinten írtunk a GURU-ban. Utolsónak a Manyk maradt, kik a Fears által váltak híressé. Következő alkotásuk a **Ladbrokes Greyhound Racing** lesz, melyről igazából a nevén kívül még semmi anyagot nem bocsátott a rendelkezésünkre a cég.











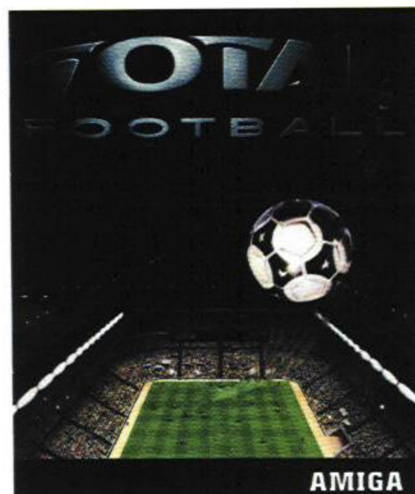
GAMETEK

A Gametek házatáján legalább lehetett hallani olyan fejlesztésekről, melyek vagy mostanában jelentek meg (lásd a Brutal Paws of Fury vagy éppen a Super Street Fighter II Turbo), vagy a közeljövőben fognak megjelenni. A nagy dobása a cégnek a **Star Crusader** lesz, mely 1200-as és CD³² verzióban is meg fog jelenni. Titkos információink szerint ugyan nem lesz egetverően gyors a játék, azonban valószínűleg így is nagy sikere lesz az Amigások körében. A **Baldies**-ről nem lehet semmi konkrétat tudni és bár júniusra ígérték a programot, még nem láttunk mást belőle, mint egy demo verziót PC-n és Amigán. Reméljük azért nem fogják csak úgy elfelejteni a programot, hiszen elég nagy durranásnak ígérkezett.



DOMARK

A hírekben ismertetett Total Football-on kívül a Domark standján semmiféle igazi újdonságot nem sikerült fellelnünk. Egyébként a Total Football-ban 4 tournament-et játszhatunk végig, több (1700) animációs fázist és remek zenéket zsúfoltak bele a készítők a remek programba. 50 nemzetközi team fog versenyezni a játékban.



IMPRESSIONS

Az Impressions nagyjából tartotta magát az ígéreteihez, hiszen a High Seas Trader-t és az Ultimate Soccer Manager-t megjelentették Amigára is. Egyetlen adósságuk maradt csupán, méghozzá a **Breach 3**, melyről már tavasszal beszámoltunk. Reméljük, hogy az a tény, hogy a Sierra vette át az Impressions irányítását, nem fogja kedvezőtlen irányba befolyásolni az egyébként remek stratégiai játéknak ígérkező progi megjelentetését. Persze Sierra-éknál nem lehet tudni, hogy mennyire rúghat labdába a Breach 3, mondjuk a Phantasmagoria mellett.

INTERPLAY

Az Interplay-nek két befejezett fejlesztése van melyek a napokban kerülnek ki a boltokba. Az egyik a híres **Dungeon Master II**, mely ismét a kalandozás világába kalauzol el minket, míg a másik a **Star Trek 25th Anniversary**, amely egy ízig-végig kalandjáték, mint kitalálhattátok, a Star Trek univerzumban. Sajnos más fejlesztésről nem tudunk számot adni az Interplay házatájékáról.





WARNER INTERACTIVE ENTENTAINMENT

A Warner-nél nagyon nagy csönd övezte az Amigás fejlesztéseket, annak ellenére, hogy a cég beígérte a **Primal Rage**-t és a **Chaos Engine II** még ez évre. A Primal Rage fejlesztése teljesen





bizonytalan annak ellenére, hogy már a demo verzió megszerezhető volt. Reméljük, hogy a Chaos Engine II nem sínyli meg a nagy változásokat, szerintem az egyik olyan program lehet a játék, mely visszahozza az egyesekben elveszett Amiga hitet, vagy éppen új híveket toboroz a gépnek. Talán így lesz...

MINDSCAPE

A **Tiny Troops** az egyetlen futó Amigás fejlesztése a cégnek, melyet október végére ígérnek Amigára és CD³²-re. Az Agaris IV bolygón 450 éve folyik a háború melyet a Klutes és a szembenálló Furfuriansok vívnak egymás ellen. Most azonban új fejezet kezdődik el a háborúnak, hiszen a harcoló felek az anya bolygó megsemmisülése után a Földre teleportálják egységeiket, hogy itt küzdjenek a végső győzelemig. A stratégiai elemekkel tűzdelt játékban 72 különböző háborúban kell részt vennünk, 6 nagy ellenfél vár ránk, 30 különböző egység áll a rendelkezésünkre és persze akár egy másik géppel összekötve sajátunkat, egymás ellen is játszhatunk. Nagyon hiányzik már egy jó stratégiai játék Amigára, reméljük, hogy a Tiny Troops beváltja a hozzá fűzött reményeket.

OCEAN

Az Ocean úgy látszik nem igazán tudja befejezni még azt az egy Amigás programot sem, melyet ígértek. Természetesen a **TFX AGA** verziójáról van szó, mely szinte már mágikus dolog az Ocean-nál, szinte már annyira, hogy említést sem tesznek a játékról a több kilónyi press anyagban. Persze ez nem jelenti azt, hogy nem fog elkészülni a játék, mert PC-n ugyanezt csinálta a cég a Iron Angel-lal (nagy csönd, évekig tartó fejlesztés, majd egy hirtelen fordulat). Reméljük azért megjelenik a játék, már csak a CD³² tulajok kedvéért is.

TEAM 17 (OCEAN)

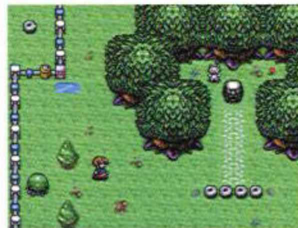




Nem véletlen, hogy a Team 17 neve mellett ott szerepel az Ocean-é is, hiszen mint arról beszámoltunk, az Ocean karolta fel az Amigás Team 17-et. Talán itt jelenik meg a közeljövőben a legtöbb játék, lehet, hogy mire ezeket a sorokat olvassátok az **Alien Breed 3D**-t mindenki végigjátszotta. A **Speris Legacy** (1200/CD32) novemberben várható, míg a nagy durranást, a **Worms**-t november végére ígéri a cég. Azt, hogy utána mi lesz azt nem lehet tudni, mindenesetre a Team 17-es kontaktunk most is elég határozottan kijelentette, hogy nem lesz több Amigás fejlesztésük. Mi azért reménykedünk benne, hogyha egy kicsit jobban fog menni az Amigának, akkor az egyik nagy húzó csapat ismét jelentet meg Amigás játékokat.







EMPIRE

Úgy látszik az Empire még kitart az Amigások mellett, legalábbis a **Coala** kedvéért, melyről most már azért elég sokat lehet tudni. Az Empire programozói megpróbáltak egy 1995-ös színvonalú szimulátort alkotni az 1 MB-os Amigánkra. Azt, hogy ez mennyire sikerült nekik, még karácsony előtt eldönthetjük, hiszen nemsokára a boltok polcain is találkozhatunk a játékkal. A progi egy teljesen vektor orientált helikopter-szimulátor lesz, ennek minden pozitív és negatív vonásával. A vektoros megjelenítés segítségével viszonylag gyors képernyőkezelést sikerült



megvalósítaniuk a fiúknak, reméljük a végleges változat sem fog ettől jelentősen különbözni. A küldetések és az ellen-



ségek a hagyományos harc elemeit követik, hiszen földi és légi támadást is végre kell hajtanunk és persze ellenünk is mindent felvonultatnak. A készülődő játékot talán a Gunship 2000-hez lehetne mérni minőségben, reméljük nem csak eléri ezt a szintet, hanem meg is haladja.

FLAIR

A tavasszal ígért játékokat a Flair szép sorjában megjelentette, mostanra már csak a **Rally Championship** maradt. A játék PC-s verziója már elég régen megjelent, így volt alkalmunk, hogy egy kicsit részletesebben szemügyre vegyük. Sajnos a nagy szemrevételezés nem tett jót a programnak, hiszen egyáltalán nem valami nagy alkotás a Rally Championship. A pálya eléggé el van túlozva, a kocsi mozgatása hol darabos, hol meg aránytalanul gyors, egyszóval eléggé élvezhetetlen a dolog. Persze a Flair hozzáállását és az egész céget látva (tavasszal háromszori megbeszélt időpont után sem tudtunk találkozni senkivel) nem is igazán csodálkoztunk a játék minőségén.



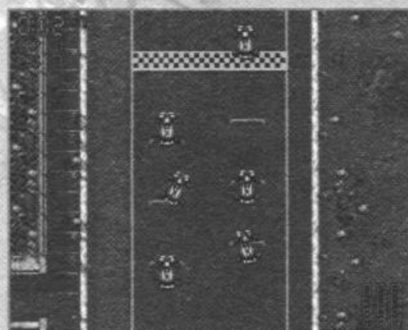
TurboTRAX

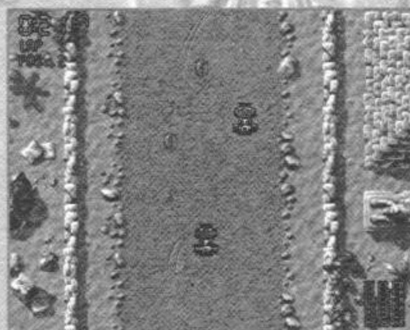
Mi az: felülnézetben van, menni kell benne, autókkal? Úgy van! Felülnézeti autóverseny! Most az Arcade Entertainment LTD gondolta úgy, hogy az amigások megérdemelnek kuriózumnak egy újabb ilyen csodát. Az sem vette el a bátorságukat, hogy az utóbbi időben eléggé sok hasonszőrű program jött ki kedvencünkre. No sebaj (tobyash), lássuk mit is nyújt nekünk a TurboTrax.

Háromféle automobil. Forma 1-es versenyautó, melyben Sennának, Hillnek (nem Benny), vagy jól érezhetjük magunkat, terepjáró dögtolóráccsal az elején, és harmadiknak egy sportkocsi. A pályák az autóknak megfelelő környezetet biztosítanak verseny közben és utána is.

Van ugyebár először is az Indycar versenypálya, ami szerintem a legjátszhatóbb mégpedig azért, mert az út nagyon jól (a többihez képest) belátható, jól elkülönül a tájtól. Persze itt is meglehetősen nagy bosszúságot tud okozni egy S kanyar olajfolttal, amitől megpördülve pont elkerüljük a turbót és ráadásul nekimegyünk a falnak is. Sajnos a nézők közé való behajtás lehetetlen, pedig az adná meg az ilyen jellegű program igazi élvezetét. Hiányzik még a Pit Stop is, bár lehet, hogy direkt nem raktak bele a szerzők (biztos nem akarták túlbonyolítani a programjukat).

A második egy városi pálya, ahol is az ámuló közönség ledöbbenhet hatalmas sebességünk láttán. A G gombbal elővehetjük mind az öt rádiótelefonunkat, a nagyobb hatás érdekében (ez csak vicc volt). Itt már nehezebb a dolgunk, mivel az út megy mindenfelé, viszont a helyes útirányt kis nyilak (útburkolati jelek) jelölik meg. Ezeket általában csak jó későn veszi észre az ember, és jól nekimegy a rossz irányt lezáró pöckőknek.





Azután erdei úton kell bizonyítanunk tudásunkat. Fák és mókusok (vagy szatírok a fák között) figyelik erőfeszítéseinket. Megjelennek a buckák is (meg híd), amik a térbeli hatást növelve megdobják az autókat.

Van még téli és sivatagos pálya is, a télin téli pályákra, míg a sivatagoson sivatagosokra jellemző tereptárgyak találhatóak. (Stílus copyright 4718592bit & Amiga IFF magazin!)

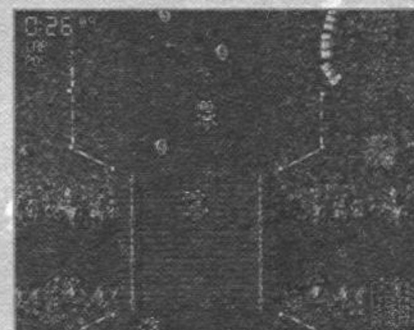
Beszéljünk most a pályánkon fellelhető dolgokról. Ugyebár ott vannak az autók, meg palackok (turbo), meg pénz és csavarkulcs (ez utóbbi menet közben helyrehozza az ütközések okozta károkat). Szerencsére (mazóknak sajnos) az akadályként szereplő dolgok megrekedtek az olajfolt és a befagyott pocsolya szintjén. Verseny közben összeharácsolt pénzünket (+ a helyezésünkért kapott pénzt) a shop-ban herdálhatjuk el, ahol is vehetünk motort, gyorsítót, kormánykereket és gumit (nem Lifestyle!). Mindegyik tuningnak 5 fokozata van, természetesen növekvő árakkal!

Aki kíváncsi az összes pálya összes trackjára, az megtekintheti az Options menü Race almenüjének Practice pontja kiválasztásával. Szólnom kell még a játékképernyő jobb oldalán található három kijelzőről. Ezek a motorfordulat-számot, a sebességet és a sérülés mértékét jezik ki.



Többet nem érdemes leírni a turboTrax-ról, hiszen mint kiderült nincs túlbonyolítva az egész. A grafikai megvalósítás tűrhető, egészen jól néz ki a pálya. Egyetlen gond csupán a játékkal volt, ugyanis meglehetősen nehéz még a harmadik helyre kerülés is. A probléma ott van, hogy az ellenfél autói szinte alig hibáznak és többnyire a turbót is sikeresen elkapják. Előnyként talán fel lehetne hozni a jó zenét és a HD installálhatóságot, de sajna ezek nem sokat javítanak e proggy középszerűségén.

M.D.Jon

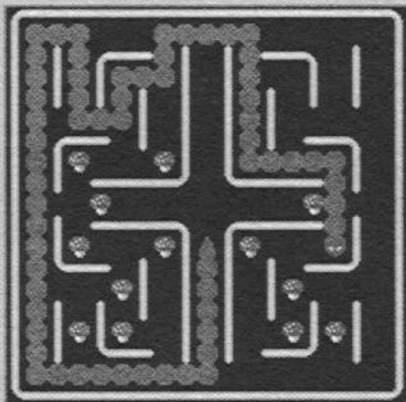




SHAREWARE

Superbiacco

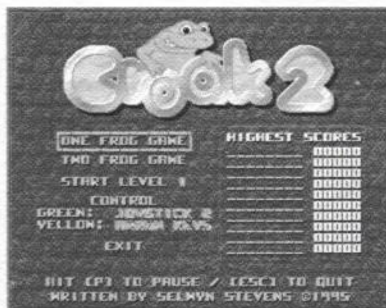
Már jó ideje gyűjtögetem a Snake, azaz kígyós-kukacos stílusú játékokat, sikerült is vagy 10-15 darabra szert tennem. A játék stílusa közismert és nem hiszem, hogy bárkinek is be kellene mutatni. Alapötlete, hogy egy labirintus-szerű pályán, kukacunkkal vagy kígyónkkal kell összeszedni, megetetni a különféle izéket. A tárgyak fogyatkozása pedig egyenesen arányos állatkánk méretének növekedésével, s egy idő után már nem tudjuk merre is kerüljük ki saját magunkat! A Superbiacco (Italy) talán a legjobb shareware verziók közé tartozik, persze pár WB. -s Snake -t nem számítva bele. A játék poénos, aranyos, édes a hangja és könnyű az irányítása, de igen csalóka, mert amilyen egyszerűnek látszik hát bizony meg kell izzadni ha a kilencedik pályáig szeretnél eljutni. Az érdekes zene ritmusa egyre gyorsul a pályák nehézségével, akár csak a kígyónk sebessége. A pályák száma a regisztrált verzióban jelentősen kibővül, s már lehetséges az options menü használata is. Ebből az igen jól játszható kellemes programból kilépni a jobb egérgomb segítségével lehetséges, AGA -s gépeken pedig a játék elindításakor nyomjuk meg a bal egérgombot.



Maurizio Facca
Snake-Pizza.
ITALY.

CROAK II

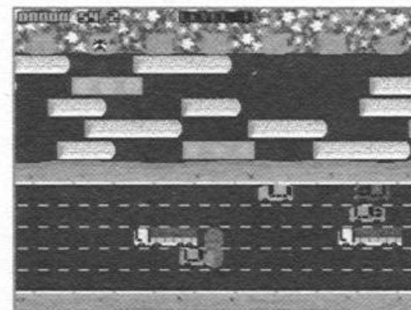
El nem ítélendő módon eddig még nem írtam egy másik "ősrégi" programról, amivel már anno 1984 -ben is találkozhattunk a személyi számítógépek hőskorában. Igen ez a Frog (Croak)! Annak idején (és még a mai napig) szinte minden géptípusra átírták a játékot, még PC-re is. A játék menete abból áll, hogy békánkat át kell vezetni egyszer az autó áradaton, majd a folyón úszkáló fatörzseken, egészen a felső levelekig. Az újabb immár 1995 -ös Amiga verziója a dicső Croak2 címet kapta.



- Miben változott a régebbi V1.0 - hoz képest?
- Szinte semmiben.
- Rendszer program lett, és PAL, NTSC (command line - CROAK N, vagy P).
- Billentyűzetről is játszható, valamint egyszerre ketten is ugrálhatnak.
- Egy újdonságot találtam a játékban, ez a mágikus lepke, amit elkapva vagyis inkább bekapva megállítható az autók áradata. Többféle színű lepkével találkozhatunk, s attól függően milyen színű, vagy inkább ízű volt a lepke elindítjuk, illetve megállítjuk a benzingőzt okádó gépeket.

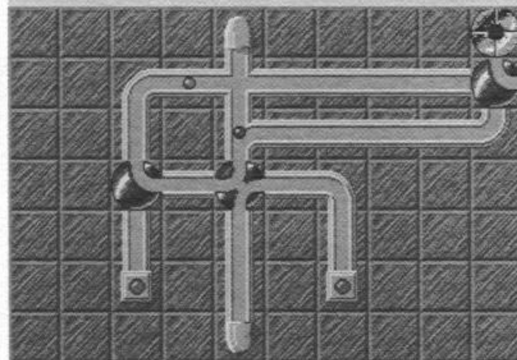
A játék jó, hangulatos, pici, igazi Amigás játék. Meg kell nézned (ha esetleg még nem is mered). A freeware játékot, akárcsak elődjét megrendelheted az alábbi címen.

SELWYN STEVENS
P.O. BOX 3238
NORWOOD, S.A. 5067
AUSTRALIA



TOOBZ

Logikai, szín, stratégiai táblásjáték, jellemzők illenek erre az igen jó, magyarul "telibe talált" játékra, s nem csak azért mert Amosban írták. A program lényege, hogy a különböző színű golyókat úgy kell terelgetni, illetve átszínezni, hogy az adott lyuk azaz ház színével

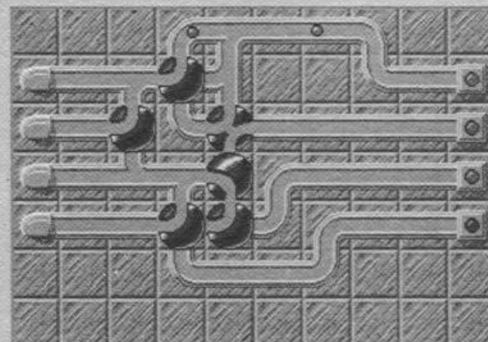


megegyezzen. A golyók terelgetéséért felelős váltókat mi állítgatjuk egér segítségével, de ez csak egy irányba (90 fokonként) képes forogni. A játék időre és golyóra megy. Kezdetként talán az options (O) menüt ajánlanám, hisz itt állíthatjuk be a nehézségi szintet (Beginner, Standard, Expert), 40, 20%-os időgyorsításokkal. A passwordban nem csak a szokásos szint-jelszót írhatjuk be, hanem az EDITOR szó begépelése után a játék level editorába is eljutunk. Ugyancsak az options menüben állítható a multiplayeres (2-3) játékos lehetőség is. A játékban a többféle színű golyókat, piros, zöld, kék, sárga, fehér, szürke, fekete, nem csak átszínezni lehet, de az egyes golyók más-más tulajdonságokkal is rendelkeznek. Például a szürke golyót bejuttatva plusz 30 időt kapunk. A színforgatást úgy érhetjük el, hogy a színforgató egységen átjuttatjuk a golyót, mondjuk ez logikus is. A forgatásnak viszont kötött a sorrendje, ezek a piros-zöld-kék-sárga. Mivel apró játék, így talán a Guru lemez mellékletén is elolvashatod a Freeware játékhoz melléket 12Kb-os leírást.

Addig is.

P - Pause
Esc - Quit
R - Restart
Help - Labda visszavonás (-1 idő)
o - Options
Két Shift + Esc - Quit Game

Gary Dunne,
4 Ely Way,
Luton, Beds.
LU4 9QN.



ELEFANTEN

Egy Nemzeti Park új igazgatójának neveztek ki, s a 36 hónapig tartó mandátumodban

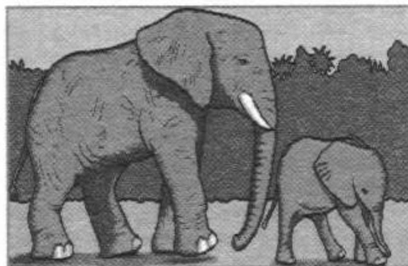


az a fő feladatod, hogy a kihalóban lévő elefántok számát megduplázd. A Park alaptőkéje



50000$, ebből kell gazdálkodni. Ezzel a feladattal kezdődik a fenti igen érdekes játék.

WWF neve és Pandamacis emblémája sokaknak biztos ismerős. Ez a nemzetközi állat és természetvédő egyesület szponzorálta a fenti oktató, stratégiai, vagy inkább gazdasági elemekből álló játékot. Az egylemezes programnak egyetlen pici hátránya van, csak német verzió létezik. Ha ezt leszámítjuk egy igen kellemes, sőt tanulságos időtöltésnek ígérkező játékra tehetünk szert. Reálisan beleéljük magunkat



egy Park igazgató szerepébe, adhatunk, vehetünk, reklámozhatunk, tervezhetünk látogatásokat, sőt a média, illetve politikai színpad mögé is ad némi bepillantást a program. Ügyesen gazdálkodva megsokszorosíthatjuk alaptőkénket, no és persze az elefántjaink számát is. Vehetünk földet, turistabuszt, repülőgépet, de nagyobb fejlesztésekbe is befektethetjük pénzmagunkat. Ilyenek például az állatkórház, reklámhadjárat stb. A másik érdekessége és szerves része a programnak, az elefántokról kapott információ özön. Megtudható szinte minden lé-



nyeges adat az állatokról még a pici elefántokról is. Az itt olvasott információkat a játék folyamán hasznosítani lehet, mivel a program sok kérdést tesz fel az elefántokról. Ha helyesen válaszolunk a kérdésre némi plusz pénzt kapunk. A kellemes, könnyen játszható játéknak csak A500 verziója létezik 16 és 32 színű képei, aranyos animációi, valamint TFMX! zenéje nem okoz csalódást senkinek. A mai szennyezett, természetromboló világunkban minél több ehhez hasonló programot kellene írni.

WWF Deutschland,
Hedderichstr. 110
D-6000 Frankfurt/Main 70

WWF Österreich
Ottakringerstr. 114-116
Postfach 1
A-1162 Wien

TOMTESPELET.

Sportjáték? Poén, humor? Vagy mind kettő? Ki tudja. Erre a játékra azt hiszem sokféle jelző akasztható. Egy biztos, kellemes időtöltés szerez annak, illetve azoknak akik játszanak vele. A játékot csak ketten játszhatják! Nektek a két kis gnóm valamelyikét kell irányítani egy furcsán megfordított jégpályán. A korcsolyázó törpivel, ami inkább egy Mikulásra hasonlít, meg kell keresni a saját labdánkat és szó szerint valahogy "beszerencsétlenkedi" a másik manó kapujába. A gnóm irányítása elég nehézkes, sok





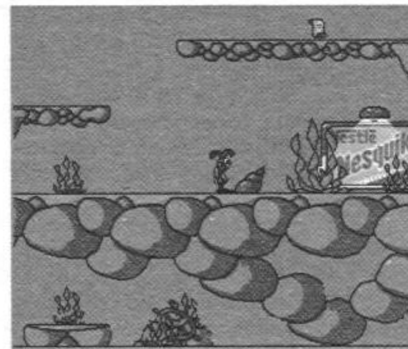
türelmet és rekeszizmot (a nevetés miatt) kíván.

De hát ki látott már Mikulás hokit? A játék logikája – egy játszma, egy gól, és sok nevetés. Zenéje nagyon passzol a játék téli, karácsonyi hangulatához, bár ez még kicsit arrébb van. Kilépni a játékból a bal Alt billentyűvel, egy egészséges Sotware Failure felirat társaságában lehet. A program A500-A4000 gépeken fut, mérete 111KB, amúgy Freeware.

Triton of Aurora
Kazdek of Ability

Tricky Quicky Nestle

Sok szót nem akarok vesztegetni a játékra, mivel a PC-Guru-ban írtam már róla. De még mielőtt magamra vonnám a feldühödött Amiga tábor haragját, azt azért határozottan le kell szögeznem, hogy az Amiga verziója klasszissal jobb. No nem hiába, PC-s arcade játék véleményem szerint még egy sem pipálta le az Amigás társát (s nem valószínű, hogy az elkövetkező Win. őrületbe ez bekövetkezne). A játékban, hogy erről is szó essék, nyuszinkkal kell összegyűjteni a N-E-S-T-L-E feliratot, majd a pálya végére ugrálva jöhet is a másik ka-



kaós szint. Az első pálya az erdő, majd ezt követi víz alatti, kő stb. pályák, betétként egy furcsa NESTLE-nyuszi összeszerelő üzem futószalagán kell rohangálnunk. Ez talán a legnehezebb része a játéknak, szerencsére ez nem kötelező olvasmány. Nos mit is írhatnék még a programról, hát igazi reklám-játék méghozzá a jobbik fajtából, A500, 32 szín, jó animáció, szép zene. Nem szabad kihagyni (indítsd el és fogd a nyuszira). A következő lenne a Tony & Friends in Kellogland, de ez már nem fér a hasamba, majd máskor.

Nestle.

FIGYELEM!

Itt az ideje, hogy téged is megismerjen a világ! Ezért arra kérünk, küldjél sajátkészítésű, PD, vagy SW játékot, a rovat számára. Lehetőleg mellékelj hozzá nagyon rövid ismertetőt. Ezenkívül írd meg, hogy nevedet, címedet leközölhetjük-e. A lemezt természetesen visszaküldjük.
GURU • 1399 Bp., Pf. 701/765.

Angler

Levelezés

A mai levrovot rögtön azzal kezdem, hogy nincs mivel kezdenem. Szerencsére semmi különösebb tragikus esemény nem történt, de sajnos különösebben nagy öröm sem ért minket. Azért arról muszáj említést tennem, hogy szerencsére az Amigások nagy részénél maradandó károsodás nélkül múlt el az átalakulás miatti eufórikus örömmámor, a többiek pedig már lábadoznak. Szóval körülbelül ennyi, mint látható semmi érdemleges esemény az ősz beálltán kívül nálunk nem történt vagy ha mégis, akkor elfelejtettem. Ami mellesleg nem is csoda, mert mindvégig egy dolog járt az eszemben, mégpedig az, hogy valamit nem szabad elfelejtenem, de hogy mit, arról már fogalmam sincs. Lehet, hogy már a jövő évi előfizetést akartam reklámozni, bár nem vagyok ebben egészen biztos, hiszen az még arrébb van, bár jobb előbb befizetni mint későn. Ugyanis van egy apróság amire ezzel kapcsolatban fel kell hívjam a figyelmeteket (lehet, hogy ezt nem akartam elfelejteni). Ha jövőre is szeretnétek hasonló vagy inkább jobb színvonalú és nem drágább újságot, pontosabban Amigás újságot olvasni, akkor egy dologgal segíthettek, mégpedig ha megbíztok bennünk és megtiszteltek minket egy fél vagy egy egész éves előfizetéssel. Nem győzöm eléggé hangsúlyozni, hogy így ti is és mi is jobban járunk, hiszen ti például ingyen kapjátok a lemezmellékletet és az év közbeni áremelés sem érint, mi pedig megspórolunk egy horribilis összeget amit egyébként a terjesztők kérnének el. Ez az összeg pedig sok előfizető esetén azt jelentené, hogy nem kell jövőre árat emelni, legalábbis nem akkora mértékben mint amire saccolok. Na jó, nem festem a bokrot a falra, hiszen egyáltalán nincs jelenleg erről szó, csak ahogy itt a körülményeket elnézem, hát őszintén megvallva nem bízom benne, hogy fele árért dupla oldalszámot tudunk majd csinálni. Na jó, nem negatívkodom tovább, hanem elkezdem megírni a levrovot. Ti pedig cselekedjetek valami hasonlófélét az előfizetési csekkel...

Egy Amigás klub

Tisztelt GURU szerkesztőség! Sziasztok! Az új Amiga GURU nagyon szuper! Úgy látom, hogy az Amiga nem "haldoklik", hanem inkább terjed. Minden Amiga felhasználó saját ügyének érzi a kedvenc gépe sorsát. Egyre többen szeretnének valamit tenni, hogy a gép jobban elismert legyen és a méltó helyre sorolja be őket még egy PC felhasználó is. Végre van egy saját lapunk, hála nektek (bár ez így volt nagyon régen is, már nem is emlékszem rá, pedig igaz volt: a lemezes GURU).

Oh igen, azok a régi szép idők... Erre elég sokan nem is emlékeznek az Amigások közül lévén, hogy akkor még talán nem is foglalkoztak Amigával vagy egyáltalán számítógéppel. Akkoriban meglehetősen *jól ment az Amiga szekere, sok játék, pontosabban sok jó és minőségi játék és egyéb program készült rá. De elsősorban nem is ez volt a lényeg, hiszen manapság is készülnek nagyon jó programok Amigára, hanem az, hogy itt Magyarországon is volt Amigás és úgy egyáltalában igazi számítógépes élet. Jó néhány csapat volt akik introkat, demokat meg mindenfélét csináltak, sok ember (köztük sok amigás) járt klubokba ahol akkor még nagyrészt igazi lelkes számítógépes hangulat uralkodott. Körülbelül ilyen talajból nőtt ki a GURU és aztán később még jó néhány lemezújság, de mindez mára már szinte semmivé vált illetve nagyon átalakult. Legalábbis általában ez jellemző. Azért én reménykedem benne, hogy egyszer még lesz itthon valamiféle hasonló mint ami volt, bár kétségtelen tény, hogy az embereknek mostanában számos egyéb fontosabb problémája van mint a számítógép meg a hobbi, valamint az egész számítógépes mentalitás is nagyot változott, sajnos én úgy tapasztalom hátrányára. De mint már mondtam bízom benne, hogy előbb-utóbb pozitívan is változnak a dolgok, szerencsére van rá példa most is.*

Azt viszont nem értem, hogy a legutóbbi Amiga GURU hirdetései között az ACOMP miért csak PC-ket hirdet, régebben Amiga is volt, és az az Amigás aki PC-t akar venni...????

Ha most jól megnézed az ACOMP hirdetést akkor láthatod, hogy van benne Amigás rész is, bár meglehetősen picike. Mivel ők kereskedők, így nem csoda, hogy elsősorban azt árulják, amiből meg lehet élni, és talán nem árulok el azzal nagy titkot, hogy ma Magyarországon PC vasat árulni jobban megéri mint Amigát. Az sem egészen mellékes, hogy eddig ők sem nagyon tudtak Amigát szerezni hiszen nem gyártották, és úgy árulni valamit, hogy nincs is, az bizony meglehetősen gyanús vállalkozás. De az Amigákat újra gyártják, tehát előbb-utóbb újra lehet majd kapni őket, remélhetőleg lesz is, aki megveszi...

Remélem a "titkos" terveitekből is lesz valami (levelezésben olvastam). Egyébként Szolnokon is van Amiga klub, már évek óta. A klubvezető azt mondta, hogy ír nektek a felhívásra, ami szerint klubok jelentkezését várjátok (szintén levrov). Ha ő még nem tette meg, akkor itt van:

AMIGA Klub Megyei és Városi Műv. Közp. Szolnok, Hild tér 1. minden szombat 9-12-ig.

Íme az első fecske, ami ugyan nem csinál nyarat most ősz közepén, de legalább végre jelentkezett valaki. Hahó Amigás klubok! Mi lenne ha legalább egy levél erejéig vennétek a fáradtságot és bemutatkoznátok, hátha valakinek tudtok vele segíteni. A bélyegen kívül semmibe sem kerül, hála az én hatalmas nagy jó szívemnek.

Néha a PC GURU-t is olvasom, de nincs olyan jó mint az igazi GURU. (Ez komolyan így van. Például: sorkizárást egy cikkben sem láttam, miért? – szerintem így sokkal rondább.) De nem is érdekel igazából, hogy milyen új multimédiás – mert már minden az – program jelent meg a csoda PC-re, ami olyan jó, de olyan (már igazi multitaskuk is van, mindez persze már egy otthoni gépen is, Pentium xxx MHz, xxx mega RAM, xxx mega vinyó). Na jó, vita lezárva. (...) Kívánok nektek további jó és eredményes munkát.

Herczeg Ferenc, Újszász

Köszönjük, munka az van dögivel. Remélem nem gond, hogy nem a klubvezető levelét raktam bele a levrovba, de ami hozzám nem érkezik el, azt bizony meglehetősen nehéz. Kíváncsi vagyok, hogy ezután felbukkan-e a klubban néhány új Szolnok környéki Amigás arc. Ha esetleg gondolod, akkor írd meg "Hogy éltük túl a nagy érdeklődést" címmel valamikor nekünk.

Megvilágosodás

Hi Brazil! Úgy döntöttem, beszámolok neked elmém megvilágosodásáról. Ma, szeptember 1-én megvettem az augusztusi Amiga GURU-t! Miután elolvastam, rájöttem, hogy életem folyását eddig hibás mederben terelgettem, eddigi cselekedeteim értelmetlenek voltak. Ígérem, mától csak egy dolog fogja lekötni nyomorult életem: a GURU olvasása!!!

No ez szép és dicséretes dolog, de azért talán nem kéne mindjárt megalapítanod a Csakguruolvasók remeterendjét. Ha rám hallgatsz, nyugodtan csinálsz még mást is, legalábbis hébe-hóba, bár inkább hóba, hiszen éppen a tél közeleg öles léptekkel.

Szóval, ott tartottam, hogy elolvastam az augusztusi számot. Mivel nem ez volt az első megmozdulásom az életemben *(Gyanítottam. – Brazil)*, beavatlak eddigi akcióimba (időrendi sorrendben):

1987 A C64 tulajdonba vétele
1989 Hősünk a *** lelkes olvasója
1990 Hősünk a *** lelkes olvasója is
1993 Hősünk először vesz GURU-t, de kedvenc 64-esének elnyomása miatt "elhasználja"
1994 Hősünk, családjának koldusbotra juttatása mellett Amigát vásárol, méghozzá 500-ast
1995 Hősünk már nem olvasója a ***-nak.
1995 Hősünk az Amiga GURU lelkes olvasója.

Na szép, mi? Munkásságom történelemkönyvekbe kínálkozik! Miután átolvastam ezt a FANTASZTIKUS újságot, a következő dolgokra döbbentem rá: 1. a lap végén található GURU Toto olyan egyszerű, hogy gigaalacsony IQ-mal is meg tudtam oldani. 2. azonnal meg kell rendelnem a lemezmellékletet. Tehát: könyörgöm, küldjétek el címemre az Amiga GURU augusztusi lemezmellékletét UTÁNVÉTELLEL!

Udvardi György, Budapest

Látom valóban fejlődőképes egyede vagy az emberi fajnak és mint ilyet, érdemes egy kicsit tovább okosítanom néhány másik példánnyal együtt. Az okosítás tárgya pedig a lemezmelléklet, pontosabban annak megrendelési formája lesz. Ez ugyan nem először és vélhetőleg nem is utoljára lesz itt téma, de mivel fontos, ezért

áldozok rá némi helyet és időt. Tehát. Mint azt mindenki tudja, a GURU-nak (és a PC GURU-nak is) van megrendelhető lemezmelléklete, ami előfizetőinknek ingyenesen az újság mellé jár, a többiek pedig 150 forintért vásárolhatják meg. Az első eset ugye tiszta és világos, egyértelműen következik belőle, hogy az újságot előfizetni jó. A második eset azonban kissé kacifántosabb, hiszen a lemezhez jutás némi pluszmunkával és pénzzel is jár – de talán nem egészen mindegy, hogy mennyivel. Nézzünk tehát néhány példát.

1. A lemezmellékletre áhítozó és éppen a szerkesztőség környékén járó emberszerű képződmény bemegy a szerkesztőségbe és közli vásárlási szándékát. Ez rossz megoldás. Ugyanis egyáltalában nem biztos, hogy emberi fogadtatásra talál. Elképzelhető, hogy éppen heves vita folyik arról, hogy ki menjen le kóláért a sarki boltba, és egy ilyen vitába történő belecsöppenés egyáltalán nem életbiztosítás. Az is lehet, hogy éppen a legnagyobb munka kellős közepén toppan be valaki, ami szintén nem épp veszélytelen, de túlélhető dolog. Ha esetleg sikerül elérni azt az egyébként csodával határos eseményt, hogy valaki foglalkozik a lemezre áhítozó egyénnel és éppen nem a felgyülemlett brutális agresszióját akarja rajta kitölteni szórakozás gyanánt, akkor a vállalkozó szellemű ember nyert, és mindössze 150 forintért tulajdonába veheti a lemezt. Ez a beszerzési forma a nem javasoltak közé tarozik.

2. Megrendelés postán, utánvéttel. Egy fokkal jobb és veszélytelenebb is mint az előző megoldás, azonban egyáltalán nem olcsó, sőt mondhatni pofátlanul drága dolog. Ennek oka ugyanis abban rejtőzik, hogy a Posta egyáltalában nem sorolható az ingyen szolgáltatást nyújtó cégek közé, vagyis a munkájukat meg kell fizetni. Ha tehát a szerkesztőségbe olyan kérelem érkezik, hogy utánvéttel lemezt rendel, akkor mi a lemezt elküldjük, és ezért 150 forintot kérünk majd. Namost postásbácsi fogja a lemezt, elviszi tőlünk és a gyanútlan megrendelőtől 280 forintot követel az áhított lemezért cserébe. Ebből a 280 forintból 150-et visszajuttat majd hozzánk és 130-at szépen elrak a Posta nagy zsebébe. Aki ilyen módon kívánja a lemezt megrendelni ne lepődjön tehát meg, ha majdnem dupláját fizeti annak, mint amire esetleg gyanútlanul számított.

3. Megrendelés postán, de nem utánvéttel. Ez úgy zajlik, hogy az ember fog egy szép rózsaszínű csekket (belföldi postautalványnak is szokás hívni), befizeti a GURU részére a 150 forintot, majd az igazoló szelvény hátuljára kötelezően rávési, hogy MIT rendelt meg. Ez nagyon fontos, hisz ha nem szerepel semmi a csekk hátulján, nem tudjuk teljesíteni a megrendelést! Tehát ha minden OK., mi küldjük a stuffot, s így valóban 150 Ft-ba (plusz némi csekkfeladási költség) kerül a lemezmelléklet.

Reménykedem benne, hogy ezek után mostmár senkinek nem okoz gondot a lemezmelléklet megrendelése és a megrendelés módjának kiválasztása. Nekünk mellesleg tökmindegy, mindenképpen 150 forintot fogunk kapni a lemezért, de talán közületek sokaknak nem mindegy, hogy mennyit fizet érte.

Lemezújság!

Brazil pajtásnak saját kezébe!!! Hali Brazil, most kellene valami bevezetőt szülnünk, de ez még neked sem szokott sikerülni, ezért most mi is megpróbáljuk húzni az időt egy kicsit, csak annyira, mit te szoktad... Időhúzás: tizenegyes, úgyhogy kezdjük a közepén. Az az igazság, hogy mi már írtunk neked egyszer-kétszer, de visszajelzést nem igazán kaptunk édes Brazil kománk, úgye szólíthatunk így, ha már ennyire összemelegedtünk (ez csak poén volt őrsvezető pajtás bácsi). *(Akkor jó. Senkivel sem nagyon szeretnék "összemelegedni". – Brazil)* Az utolsó Amiga GURU-ban (Amiga GURU rulez) olvastuk az újság egyik legjobb rovatát (mért csak két oldal?), ahol említést tettél arról, hogy kellene csinálni valamiféle lemezújságot, ahová be lehetne rakni forráskódokat és efféle nyalánkságokat. Az az igazság, hogy mi már az ötödik számnál járunk, és úgy gondoltuk, hogy tudnánk neked segíteni ebben a témában (programozástechnika még úgysem volt az újságunkban). Egyébként már elküldtük neked a ..... (ez itt a fejösszedugás helye) a Power kb. harmadik számát is. Valamelyik levrovban egy fickó tett megjegyzést rólunk, és te akkor heveny(?) érdeklődést mutattál eme ritka és kihalófélben lévő állatfaj iránt (ez a magyar nyelvű lemezújság kifejezést takarja). Most elküldjük neked az ötödik számot (eddig szerintünk ez a legjobb (mások szerint is sokat fejlődtünk)), reméljük neked is tetszeni fog. Nagyon kíváncsiak vagyunk a véleményedre... Úgy kezdtük el az egészet, hogy valamikor, amikor a GURU erőteljesen elkezdett a multimédiapécécédérom (szép szó? Most találtuk ki!) felé húzni, akkor hogy-hogynem egy lemez-GURU nézegetése közben arra gondoltunk, hogy egy ilyen jellegű újságot mi is össze tudnánk dobni. Az első szám enyhén lemez-GURU beütésű volt, és akkor még nem is igen vettük komolyan az egészet. Az első négy szám alatt megedződtünk egy kicsit, és úgy gondoljuk, hogy az ötödik szám már elég színvonalas lett. A Power összes száma szabadon terjeszthető, feltölthető, letölthető meg minden egyéb. Tulajdonképpen az újságnak öt aktív készítője van, ezért vagyunk "többnyire rendszeresen megjelenő lemezújság". Igyekszünk sokoldalúak lenni, az újságban mindenféle dologgal foglalkozunk, ezért gondoltuk úgy, hogy tudnánk neked segíteni. Ha úgy gondolod, hogy érdemesek vagyunk rá, légyszi válaszolj!!! Eddig is üdv a GURU Teamnek.
Power Team

Mindenekelőtt sietek leszögezni, hogy ez a levél volt az első ami a kezem közé került tőletek. Nem tudom, hogy a régebbiek hova lettek és mostmár mindegy is, de az biztos, ha hozzám ilyen tartalmú levél érkezik azt leközlöm. Megmondom őszintén nem nagyon bíztam benne, hogy valakik egyszer csak jelentkeznek és azt mondják, íme mi még vagyunk olyan megszállottak, hogy minden anyagi haszon nélkül lemezújságot csinálunk Magyarországon. De mint látjuk csodák és megszállottak (a szó legjobb értelmében) vannak és ennek igazán örülök, bízom benne, hogy még jelentkezik néhány hasonló alak. Az újságokkal kapcsolatban csak egyet tudok mondani, mégpedig azt, hogy szuper. Jó a tartalom és emellett jól meg van csinálva az egész, mindössze egy-két technikai dolog nem teljesen tökéletes, de nem vészes. Nagyon bízom benne, hogy lesz még folytatása és azt el is küldítek nekem, mi több, meg is érkezik hozzám... Amiről az előző valamelyik levrovban írtam azt tényleg meg kéne csinálni, lenne rá igény. Én azonban ezzel kapcsolatban csak annyira vállalkozom, hogy felhívom rá a tisztelt nagyérdemű figyelmét: íme itt egy újság ami működik és lehet bele cikkeket írni. Szóval nosza rajta. Mostmár csak egy a bökkenő. Nem írtátok meg a címet ahová az érdeklődők írhatnak. Még szerencse, hogy a lemezújságban benne van, így azt most itt saját szakállamra itt közzéteszem, remélem nem okozok vele gondot (de ha ott megjelenik akkor itt egy ilyen szűk baráti társaságban már igazán nem lehet gond). Szóval a cím:

Power Team, Budapest 1193, Szigligeti utca I/1.

Ha valaki kíváncsi a Power lemezújságra (érdemes megnézni), akkor erre a címre küldjön egy üres lemezt és egy felbélyegzett válaszborítékot. Ha valaki csatlakozni szeretne az újság készítéséhez (akár az előző valamelyik levrovban említett témával kapcsolatban), szintén ezen a címen jelentkezzen. A továbbiakban még beszámolok a dolgok alakulásáról.

És végül egy felhívás

Tisztelt GURU! Az újság egyre "királyabb" lesz, én és a haverjaim körében, és az is biztos, hogy másnak is az a véleménye mint nekem. Hogy miért? Végre mindenkinek megvan a "saját" magazinja, a PC-seknek, a konzolosoknak és most már az Amigásoknak is. Kérlek és kérünk titeket (olvasók), hogy vegyétek az újságokat! Nehogy minden visszaálljon a régi kerékvágásba. Azért ti GURU-sok is segítsétek ahogy tudjátok, hogy ne álljon vissza megint minden, mert az nem lenne jó, ha megint minden keveredne ismét. Hát ennyi lenne az én véleményem, okoskodásom.
Serli Richárd, Budapest

No erre már csak azt mondhatom, ha már egy olvasó is erre buzdítja a többieket, az már valami. Részünkről oké, mi megpróbáljuk tartani az Amiga GURU-t addig amíg csak lehet. Ehhez ti azzal járulhattok hozzá legjobban, ha előfizettek a bevezetőben leírt okok miatt, de legalábbis minél többen veszitek az újságot és terjesztitek a hírét az amigások között, hátha valaki még nem ismeri. Talán akkor legyen erre a hónapra ez a házi feladat. Most azonban súlyos helyelfogyás miatt egy hónap pihi (nekem), viszlát a jövő hónapban. Csákány.

Brazil

AMOS THE CREATOR

AMOS & DBASE

Az Amiga felhasználók nagy részétől nyilván nagy távolságra állnak az adatbázis kezelés rejtelmei, mi mégis ezzel ismerkedünk e havi oldalunkon. Lehet, hogy csak azért állnak tőle távol, mert az Amos látszólag alkalmatlan a feladatra. Sajnos manapság többen kényszerülnek arra, hogy munkahelyükön, iskolájukban valamilyen MS-DOS-t futtató ketyerékkel foglalkozzanak. Többen is mint kellene. A játékokat kivéve az alkalmazások túlnyomó többsége adatállományok kezeléséről szól. Ezen a területen pedig szinte egyeduralkodó a Dbase által bevezetett adatállomány formátum. Természetesen Amigán is akadnak ilyen programok, melyek még a dbase file-okat is ismerik, de minket mindig az érdekel, hogyan használhatunk valamit az Amos-ban.

A bemutatásra kerülő Dbase állományt kezelő rutinok, melyek a lemezmellékleten megtalálhatóak, jó példát nyújtanak az equate-ek és struktúrák használatára is. Az Amos eredeti file kezelő rendszere nem alkalmas bonyolultabb adatbázis kezelésre, ezért ezt mindjárt feledtük is, majd a szükséges rutinokat a dos.library segítségével megírtuk. Lássunk is ebből példát, a file megnyitására és pozícionálására szolgáló rutinokat.

```
Procedure D_OPEN[NAME$]
'A Dos open rutinja.

   Dreg(1)=Varptr(NAME$)
   Dreg(2)=Equ("MODE_OLDFILE")
   FILEHD=Doscall(Lvo("Open"))

End Proc [FILEHD]

Procedure D_SEEK[FILEHD,POS]
'A dos.library seek funkciója

   Dreg(1)=FILEHD
   Dreg(2)=POS
   Dreg(3)=Equ("OFFSET_BEGINNING")
   X=Doscall(Lvo("Seek"))

End Proc[X]
```

A megnyitáshoz csak a file névre van szükség, majd a sikeres megnyitás után egy címet kapunk, amivel más dos rutinoknál hivatkozhatunk az adott file-ra.

Maga a rendszer a következőképpen néz ki. Néhány globális változó biztosítja az adatállomány-kezelő eljárások közötti összhangot. Ezek felépítése a PC-n már jól bevált Clipper-Dbase hagyományokat követ. A rutinok előtt a DB_INI meghívásával a változók elnyerik kezdeti alapértéküket.

Az adatállományok kezelése egyszerre több, egymástól többnyire független csatornán zajlik. Minden csatorna egyetlen megnyitott adatállományt fogad be. Használatbavételkor, melyet a DB_USE rutin tesz lehetővé, a file fejléce kerül betöltésre, ami tartalmazza az állomány adatait, a mező struktúrát. Ezen adatok egy bankban kerülnek elhelyezésre, minden csatornának egyedi bankot biztosítva. Ezután már minden parancs, funkció innen kapja meg a szükséges adatokat a file-on belüli pozícionáláshoz és olvasáshoz. A file-on belüli adatok, illetve a bank egyes adatainak relatív címeit, az equate bankban tároltuk, a legegyszerűbb módosíthatóság miatt. A Dbase rutinokhoz szükséges equate bankot másold be az AmosPro_Productivity1:-re, majd a Set Interpreterben a Set System file names opciónál írd be ennek az equate banknak a nevét. Az egyes eljárások eredményeit mindig a Param, vagy Param$ változókon át kapjuk meg.

Nézzük, milyen alapvető műveleteket hajthatunk végre a lemezmellékleten levő rutinokkal.

DB_USE[file] - ez megfelel a Dbase Use parancsának azzal a kivétellel, hogy itt index file-t közvetlenül nem nyithatunk meg.
DB_GOTO[rec] - a megadott rekordra ugrunk és tartalmát be is töltjük.
DB_GET[mező] - a megadott sorszámú mező tartalmát kapjuk vissza az aktuális rekordból.
DB_CLOSE - lezárja a csatornát.
A csatornák között a **DV_SEL** globális változó értékének megváltoztatásával lehet közlekedni.

A példával megoldottuk a legelemibb hozzáférést egy Dbase adatállományhoz. A mellékelt forrás és dokumentáció tanulmányozásával természetesen korlátlanul kiegészíthetőek a funkciók.

Végül pedig a jobb érthetőség kedvéért nézzük meg a legfontosabb USE rutint:

```
Procedure DB_USE[NAME$]
' ***********************
' *                     *
' * USE                 *
' * V.0.3 / 95.08.25    *
' *                     *
' * In: file név-NAME$  *
' * Out: error code     *
' *                     *
' ***********************

' az első vizsgálat kiszűri a hibás file nevet

If Not Exist(NAME$) Then DV_ERROR$="File not found!" : Pop Proc[False]

' a második pedig a már megnyitott csatornát

If Length(DV_FBANK+DV_SEL) Then
DV_ERROR$="Channel already used!" : Pop
Proc[False]

' megnyitjuk a file-t

D_OPEN[NAME$]
FILEHD=Param

' a header betöltése

HEAD$=String$(Chr$(0),Equ("DE_DataHead"))
HEADS=Varptr(HEAD$)

D_READ[FILEHD,Equ("DE_DataHead"),HEADS]

' az első byte ellenőrzése

If Struc(HEADS,"DBF_Id")<>3 Then
DV_ERROR$="Not a DbaseIII file!" : Pop
Proc[False]

' alsó, felső byte-ok cseréje a könnyebb ke-
zelhetőség miatt

Mid$(HEAD$,Equ("DBF_RecNo")+1,4)=Flip$(Mid$(HEA
D$,Equ("DBF_RecNo")+1,4))
Mid$(HEAD$,Equ("DBF_HeadLe")+1,2)=Flip$(Mid$(HE
AD$,Equ("DBF_HeadLe")+1,2))
Mid$(HEAD$,Equ("DBF_RecLe")+1,2)=Flip$(Mid$(HEA
D$,Equ("DBF_RecLe")+1,2))

' vesszük az alapértékeket:
' a header hossza
' a rekord hossza
' mező struktúra hossza
' mezők száma

HEADS=Varptr(HEAD$)
HL=Struc(HEADS,"DBF_HeadLe")
RL=Struc(HEADS,"DBF_RecLe")
ML=HL-Equ("DE_DataHead")
ME=ML/Equ("DE_FieldStruc")

' kiszámítjuk a helyszükségletet és lefoglal-
juk a bankot

H1=Equ("DE_BankHead")+Equ("DE_DataHead")+ML If
H1 mod 2 Then Inc H1
H=H1+ME*(Equ("DE_CFieldStruc")+Equ("DE_LinkStru
c"))+RL

Reserve As Work DV_FBANK+DV_SEL,H
BANKS=Start(DV_FBANK+DV_SEL)

'A bankba helyezzük a szükséges adatokat

D_SEEK[FILEHD,0]
D_READ[FILEHD,HL,BANKS+Equ("DB_HeadOff")]
Struc(BANKS,"DB_Filehd")=FILEHD
Struc(BANKS,"DB_HeadLe")=HL
Struc(BANKS,"DB_RecLe")=RL
Struc(BANKS,"DB_RecSt")=H-RL
Struc(BANKS,"DB_FieldNum")=ME
Struc(BANKS,"DB_RecNum")=Struc(HEADS,"DBF_RecNo
") Struc(BANKS,"DB_LinkOff")=H1
Struc(BANKS,"DB_CFieldOff")=H1+ME*Equ("DE_LinkS
truc") Struc(BANKS,"DB_RecOff")=H-RL

' A mezők számított adatai

FILDS=0

BS=BANKS+Struc(BANKS,"DB_CFieldOff")

For I=0 To ME-1

      Struc(BS+I*Equ("DE_CFieldStruc"),
"DF_FieldSt")=Equ("DB_FieldOff")+I*Equ("DE_Fiel
dStruc") Struc(BS+I*Equ("DE_CFieldStruc"),
      "DF_FieldRec")=FILDS Add
FILDS,Struc(BANKS+Equ("DB_FieldOff")+I*Equ("DE_
FieldStruc"),"DBF_FieldLe")

Next I

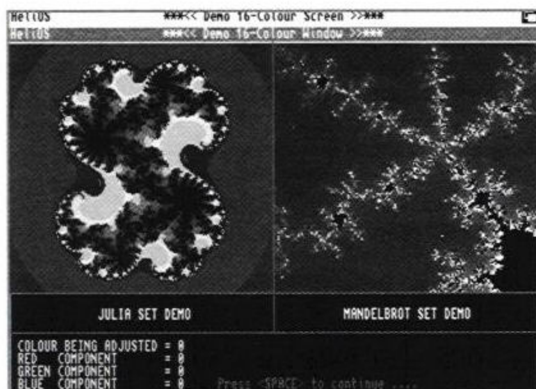
DB_GOTO[1] 'If Not Param Then Pop Proc
End Proc[True]
```

A cucc kipróbálásához és használatához szükséges anyagok mind megtalálhatóak az e havi lemezmellékleten, a szerzőnél pedig még több van!

Kérdéseket, kéréseket szívesen várunk!

Lázi & Angler

HeliOS V6.06

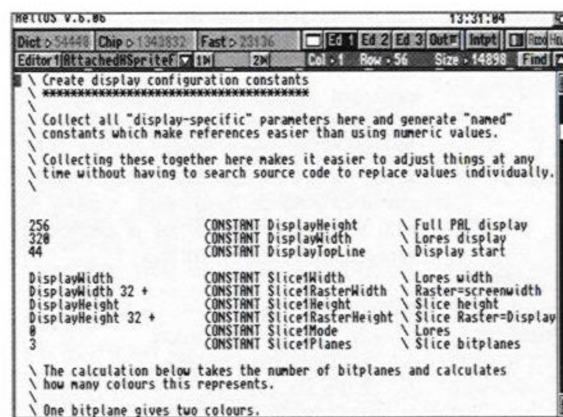


A programnyelvek színes palettájából egy eddig kissé elhanyagolt résszel, a FORTH-tal ismerkednénk meg. A nyelvet 1960-ban Charles Moore fejlesztette ki, majd a 1970-es 80-as években sorra jelentek meg újabb és újabb verziói, így akárcsak más nyelveknél, itt is több "nyelvjárás" létezik. Először is le szeretném szögezni, hogy a FORTH nem egy halott nyelv. A nyelv terjesztésére és használatának segítésére alakult társaság ma is működik, s nem csak szabvány FORTH ajánlást dolgozott ki, hanem kilenc különböző processzorra közreadták a FORTH interpreter teljes forráslistáját is. Többek közt ezért is létezik a FORTH szinte minden géptípusra. Az interpretert az adott gép assembly nyelvén és FORTH-ban írták.

Mi jellemzi a nyelvet?
1. Nagyon nehezen tanulható.
2. Gépközeli nyelv, ezért ismerni kell az adott gép lelkét.
3. Teljesen más felfogást, gondolkodást kíván mint pl. a C, Pascal, Basic.
4. Sajátkezűleg bővíthető, alakítható.
5. Szellemes és egyben eredeti nyelv.

Amigára már a kezdek kezdetén meg jelent a FORTH, illetve ezek különféle verziói. Találhatunk köztük ún. copyrights-os interpretert, de számtalan PD, SW, verziókat is beszerezhet a nyelv iránt érdeklődő Amigás. Az 1994-ben megjelent HeliOS 3 lemezes, futtatásához minimálisan WB1.2, 1 MB RAM szükséges, 69& ellenben a lenti címen megrendelhető. A HeliOS V6.06 interpretere úgyszintén a fenti társaságtól származik, ezért az ún. FIG-FORTH (FORTH INTREST GROUP), avagy FORTH-79 családból származik, bár a HeliOS NEM! 100%-os FORTH. A programhoz egyedülálló módon semmi dokumentációt, leírást nem mellékelnek papíron, ellenben 1.2Mb text fájl található a lemezeken. Az információ halmazban mindent megtalálhatunk az editor használatától kezdve egészen az egyes FORTH utasítások részletes leírásáig. Természetesen elolvasható az Amiga hardware programozása, vagyis a HeliOS Amigás library rutinok használata és leírása. A programhoz mellékelt demok pedig jól szemléltetik, bemutatják mire is képes a nyelv Amigás környezetben.

A HeliOS editora meglepően jól sikerült, pici és igen gyors. Egyszerre három forrás-t szerkeszthetünk, az alkotók nem hanyagolták el az ARexx támogatást sem és jó a Macro funkciója. Maga az editor rész hasonlóan pl. a TurboText-hez teljesen szabadon konfigurálható, adatait text fájlban tárolja (KeyTable, MenuText, Vocabulary Help). Ez utóbbi tartalmazza a FORTH teljes szótár (szavak) leírását.



Indításkor egyből az ún. *közvetlen interpreter*-be jutunk (INTPT), itt csak közvetlen parancssort adhatunk ki. Azt tudnunk kell a FORTH-ról, hogy közvetlen parancssorral is irányíthatjuk.

Nézzünk erre egy kis példát, írjunk pl. egy saját végrehajtható szót.

: FERI 102 EMIT ;

A kettőspont egy új szó definiálásának kezdetét jelenti, a pontos vessző pedig a végét, az új utasítás neve esetünkben FERI lesz.

Az EMIT parancs a 102 -es kódú karaktert rendeli az utasításhoz, ez a kis "f" betű.

102 EMIT

Az utasítás írja le magának az új szónak a cselekményét, vagyis hogyan is fog működni a szó (kiírjuk az "f" betűt).

Ha ezek után beírjuk azt, hogy FERI megjelenik az "f" betű. Kész az új utasítás.

Azt, hogy az utasításokat, illetve a programot így közvetlenül adjuk át az interpreternek nem éppen kifizetődő, de pl. tanulásra vagy gyors (STACK) módosításra megfelel.

Komolyabb programírásra lépjünk át az editorba (pl. ED1). Az editorba írt vagy betöltött forrás elindítása, lefordítása úgy érhető el, hogy egyszerűen visszatérünk a interpreterbe (INTPT). Az így elindított program "lefordítása" nagyon lassú a teljes FORTH ellenőrzés miatt, épp ezért inkább a következő, valamivel gyorsabb megoldást ajánlom. A HeliOS betöltése után lépjünk át egyből az INTPT részbe, majd a Compiling/ Compile File menüvel töltsük be a forrást, az így betöltött program valamivel gyorsabban indul. A kész, lefordított programot sajnos NEM tudjuk indítható (execute) formában kimenteni, ugyanis ez a menüpont e verzióban nem használható, pedig benne van. Ha esetleg mégis futtatni szeretnék, úgy használjuk a HeliOS.exe [sajátmunka] programot, a futtató program mérete 90Kb. Hát egy oldalba hirtelen ennyi fért, így akit komolyabban érdekel a FORTH, az az itthon beszerezhető 3-4 könyvből mindent megtudhat. Végezetül ajánlom minden olyan emberkének a HeliOS -t aki nem csak játékra használja gépét. Érdemes beszerezni.

HeliOS Software
163 Huthwaite Road
Sutton-in-Ashfield
Nottinghamshire
NG17 2HB UK

Angler

Hírek

Újra GVP termékek

A GVP megszűnéséről egyik korábbi számunkban már hírt adtunk, most egy jó hírről számolhatunk be. Egy utódcége alakult a GVP-nek, mely ott szeretné folytatni a dolgokat, ahol a GVP annak idején abbahagyta.

A TekMagic által közreadott információk szerint még szeptember-október folyamán megkezdik a GVP SIMM memóriák gyártását. Ezt követően az 1200/4000-es turbókártyák, a G-Lock és a DSS-8 kerül az üzletekbe.

A tervezőasztalon szerepel egy 030-as turbókártya az A2000-hez, mely közönséges 72 érintkezős SIMM memóriával lesz bővíthető. Szintén tervezik az A530-as turbókártya újbóli gyártását. Szintén a tervek között szerepel a TBC+, az EGS Spectrum, az I/O Expander és a 4008 SCSI kártya újbóli gyártása.

TekMagic
Tel.: (610) 522-9350
Fax: (610) 522-9354

Szoftverek az új Amigákkal

Mint korábban már beszámoltunk róla, az új Amigákkal együtt a vásárlók alapvető szoftverek birokosai is lesznek. A szoftverek:

"komoly" kategória:
- Photogenics 1.2 SE (Special Edition)
- WordWorth 4 SE
- PPaint 6.4 SE
- DataStore 1.1
- Turbo Calc 3.5
- Digita's Organiser
- Scala's MM300 (csak HD-s változatnál)

játékok:
- Pinball Mania
- Whizz

Az A1200-at tartalmazó kisebbik csomag ára 399 font, a nagyobbik 499 fontba kerül, mely tartalmaz egy 170 MB-os hard disket is.

Virtual Reality

A GURU legutóbbi számában még csak megemlítettük, hogy az egyik Escom leányvállalat, a Virtual Product GmbH Virtual i glasses néven egyfajta VR sisakot készített, mely az Amigához is alkalmazható. Az ígéreteknek megfelelően a cég be is mutatta termékét az berlini IFA-n, ahol az előzetes várakozásoknak megfelelően az Escom is képviseltette magát. A kiállításon szerepelt a jelenleg gyártott, ill. később gyártani szándékozott géppark: A4000, A1200 és CD³². Ez utóbbiak a már sokszor beharangozott FMV (Full Motion Video) MPEG modullal.



Várhatóan a Fears lesz az első olyan program Amigára, amely támogatja a Virtual Reality eszközeit. Ha sikeres lesz, akkor a 3D-s játékok új területét nyitja meg Amigán is. A fejlesztést elősegítendő fejlesztői dokumentációt is kibocsátottak.

World of Amiga '95

Ebben az évben is megrendezésre kerül az immár hagyományosnak számító torontói World of Amiga kiállítás. Ennek helyszíne a Toronto International Centre, időpontja december 8-10.

A szervező WCi kanadai cég ígérete szerint ez lesz 1993 óta a legnagyobb amerikai Amiga show, a kiállításon az Escom fogja bemutatni az ismét gyártott Amigákat, és persze más gyártók is képviseltetni fogják magukat. A kiállítás mellett szemináriumokat rendeznek, melyek témái között az Internet és a platformok emulációja is szerepelni fog.

WCi InfoTech Div.
c/o Wonder Computers
371 Old Kingston Rd.
Scarborough, ON
M1C 1B7
Tel./Fax: +1 416 201 2333
EMail: infotech@wonder.ca
WWW: http://www.wonder.ca/

Ami-FileSafe (AFS)

Sok amiga felhasználó elégedetlen a rendszer által támogatott filesystemekkel, legyen az akár a legújabb Directory Cache FS. A legfőbb probléma az, hogy ha írás közben valamilyen hiba történik (pl. áramszünet), akkor a rendszer a következő indításkor hosszasan validálja a disket, és tulajdonképpen szerencse az, ha sikerül is neki. Néhány esetben a rendszer képtelen elvégezni a feladatot és valamilyen segédprogrammal a felhasználónak kell a dolgot megcsináltatnia.

Az Ami-FileSafe egy nagy adatbiztonságot nyújtó rendszer, mely képes az adatokat az ilyen jellegű problémáktól megmenteni. E mellett (nem elhanyagolható módon) a rendszer 7-11 %-kal kevesebb helyet használ, az írás sebessége kb. 6-szorosig, míg az olvasás sebessége kb. a duplájára gyorsul.

A rendszer két változatban kerül forgalmazásra, a „consumer", vagy user változat maximum 650 MB hard disken hajlandó működni, míg a „professional" változat nem tartalmaz ilyen jellegű korlátozást. Sőt, ez utóbbi változatnak része a több felhasználós támogatás is. A különbségek az árban is megmutatkoznak, a kisebb változat $40, míg a teljes verzió $99.95-be kerül.

A forgalmazó IAM cég tájékoztatása szerint a DiskSave 3 már 1996 januárjától támogatni fogja az AFS-t.

Intangible Assets Manufacturing
828 Ormond Avenue
Drexel Hill, PA 19026-2604
USA
Tel.: +1 610 853 4406
(csak megrendelés)
Fax: +1 610 853 3733
WWW: http://www.iam.com

Golden Gate Bus2+

A nevéhez méltóan egy hídról van szó, mely az A2/3/4000-esekben található Zorro II és ISA slot-ok között teremt kapcsolatot. A korábban csak a teljes PC-t tartalmazó bridgeboard kártyákkal lehetett e kapcsolatot megteremteni. E kártyával lehetőség nyílik, hogy az olcsó PC-s ISA kártyákat (megfelelő driver-rel) az Amiga operációs rendszere is tudja használni. Ez főleg az Ethernet kártyák esetén érdekes. De a jelenlegi driverek támogatják a soros, párhuzamos portokat tartalmazó I/O kártyák, IDE vezérlők használatát is. Egyetlen kellemetlenség van mindössze a használattal, hogy 030/040-es rendszerekben az Enforcert futtatni kell, hogy kikapcsolja az adat regiszterek cache-elését...

Nagy előnye a kártyának, hogy mind a CrossPC, mind a PCTask támogatja a kártyát. Egy apró gond is akad: Európában eddig még nem forgalmazták...

(JOCO)

A Rendszerbarát

A legutóbbi számban tett ígéretnek megfelelően most egy kicsit visszatérünk a SAS/C által biztosított, a forráskódban elhelyezhető speciális kulcsszavak témaköréhez.

Először (csak felsorolásszerűen) a SAS/C által értelmezett kulcsszavak:

__aligned
a hozzátartozó elem 4 byte-os (longword) határra lesz kiigazítva, vagy a deklarált függvény stack-je lesz kiigazítva.

__chip
a megadott static vagy extern tárolási osztályú adat a chip memóriába kerül

__far
a megadott static vagy extern tárolási osztályú adat a far (távoli) adat szekcióba („szegmensbe"), kerül, vagy a deklarált függvény 32 bites címzéssel kerül megcímzésre.

__near
a megadott static vagy extern tárolási osztályú adat a near (közeli) adat szekcióba („szegmensbe"), kerül, vagy a deklarált függvény 16 bites címzéssel kerül megcímzésre.

__interrupt
a megadott függvény interrupt rutinként kerül meghívásra (erről már írtunk a GURU 94/5-s számában)

__asm
lehetőséget ad arra, hogy megadjuk azt, hogy mely regisztereket használja a függvény a paraméterek átvételére

__regargs
a függvény a paramétereit regisztereken át kapja

__stdargs
a függvény a paramétereit stack-en keresztül kapja

__saveds
a globális adat regiszter betöltése a függvény hívásakor. A használt módszer a többi fordítási opciótól függ.

__inline
a függvény a globális optimalizáló által in-line függvényként kezelhető

__stackext
a függvény új stacket foglalhat magának, ha a régi túl kicsi

Amikor a függvényekkel kapcsolatban kerülnek felhasználásra, ezen kulcsszavakat a megfelelő helyeken kell megadni, attól függően hogy a hívó vagy a hívott függvényt érinti.

• függvények definícióit érintő kulcsszavak csak a prototype-oknál jelenhetnek meg, de használatuk csap opcionális. Használatuk függvény pointerek vagy adattal kapcsolatos elemek esetén felesleg, a fordító figyelmeztetéseket küld, de a generált kód korrekt lesz. Ilyen kulcsszavak: __aligned, __interrupt, __saveds és __stackext.

• A hívó és a hívott függvényt is módosító kulcsszavaknak mind a függvény definíciójánál, mind a prototype-oknál meg kell jelenniük. Kötelező prototype-ot megadni a függvényhez és a kulcsszavak megadása bármilyen függvény pointer esetén. Ellenkező esetben hibás kód generálódik a paraméterek átadására. Például, ha egy függvény pointerhez __regargs függvényt rendelünk és a fordításkor a *parms=stack* opció kerül bekapcsolásra a __regargs függvényhez a regiszterek helyett a stacken kerülnek átadásra a paraméterek. Az ebbe a kategóriába tartozó kulcsszavak az __asm, __stdargs és a __regargs.

• a csak a hívó függvényt érintő kulcsszavakat csak a függvény prototype-oknál kell megadni. Ezen kulcsszavak figyelmen kívül maradnak a függvény definíciók és függvény pointerek esetén. Ilyen kulcsszavak a __near és a __far.

Függvénypointerekkel kapcsolatban némi figyelmet igényel a kulcsszavak használata. Az indirekciós operátor (*) függvény definíció esetén törli az összes speciális kulcsszót. Egy olyan mutató deklarálásához, mely például az argumentumait regiszterben kapja a következőképpen kell a mutatót deklarálni:

```
void (* __regargs func)(int x, char *p);
```

Ha a következő példa szerint definiálnánk a mutatót, akkor a __regargs kulcsszó a magához függvénypointerhez kapcsolódna és nem ahhoz a függvényhez, melyre a pointer mutat:

```
void __regargs (*func)(int x, char *p);
```

És akkor most az egyes kulcsszavak részletesebben:

__aligned

Az __aligned kulcsszó egy deklarációban a deklarált változó négy byte-os határra történő kiigazítását eredményezi, annak az adat tartomány kezdetéhez képest, melyben a változó deklarálva lett. Struktúra tagok számára az adattartomány a struktúra kezdete. Automatikus tárolási osztályú változók esetén az adattartomány annak a stack frame kezdete, melyben deklarálva lettek. Static és extern változók esetén a chip, a near vagy a far adatszekció kezdete attól függően, hogy melyikben került lefoglalásra.

Az __aligned kulcsszó függvényeken és adatokon is alkalmazható. A következő példa pl. a fib struktúrát és a func függvényt deklarálja:

```
__aligned struct FileInfoBlock fib;

int __aligned func(int x)
{
   /* your code here */
}
```

A SAS/C fordító normális esetben gondoskodik arról, hogy a programunk elején a stack kiigazított legyen és kiigazított maradjon a program futása alatt. Azonban ha a kódunk, olyan kódból kerül meghívásra, melyet nem SAS/C fordítóval fordítottak, nem lehetünk biztosak abban, hogy a stack kiigazított a program elején. Ebben az esetben az __aligned kulcsszó nem működik helyesen automatic változók esetén. A programunk lehet például:

- assembly nyelvű programból meghívott
- egy megszakítás rutin
- egy callback függvény
- egy shared library

Hogy biztosan kiigazított legyen a stack a függvény kezdetekor, a függvényt az __aligned kulcsszó megadásával kell deklarálni. Ennek hatására a függvény számára generálódó kód a belépéskor kiigazítja a stack-et. Természetesen a fordító egy címregisztert szán a régi stackre mutatása, csökkentve ezzel a register változókra rendelkezésre álló regiszterek számát.

Az __aligned-ről szóló rész végén egy példa arra, hogy milyen hatással van a ténylegesen generált kódra az aligned kulcsszónak (egy kicsi módosítással az előbbi példán):

```
;   1: void func(int x)
0000  594F          SUBQ.W     #4,A7
0002  2E80          MOVE.L     D0,(A7)
;   2: {
;   3:    /* your code here */
;   4: }
0004  584F          ADDQ.W     #4,A7
0006  4E75          RTS
```

ugyanaz a kód az __aligned kulcsszóval:

```
;   1: void __aligned func(int x)
0000  514F          SUBQ.W     #8,A7
0002  2F0D          MOVE.L     A5,-(A7)
0004  2A4F          MOVEA.L    A7,A5
0006  220F          MOVE.L     A7,D1
0008  0201 00FC     ANDI.B     #FC,D1
000C  2E41          MOVEA.L    D1,A7
000E  2F40 0008     MOVE.L     D0,0008(A7)
;   2: {
;   3:    /* your code here */
;   4: }
0012  2E4D          MOVEA.L    A5,A7
0014  2A5F          MOVEA.L    (A7)+,A5
0016  504F          ADDQ.W     #8,A7
0018  4E75          RTS
001A  4E71          NOP
```

Mivel a rendelkezésre álló hely elfogyott, a többi kulcsszóval a következő számban foglalkozunk.

(JOCO)

CHEAT MODE

BUBBLE GUN

1.1-"4908"	3.1-"3964"	5.1-"4350"	7.1-"3621"
1.2-"5260"	3.2-"6480"	5.2-"7186"	7.2-"9003"
1.3-"9935"	3.3-"7691"	5.3-"5538"	7.3-"8013"
1.4-"1733"	3.4-"3051"	5.4-"6699"	7.4-"1587"
1.5-"3088"	3.5-"2068"	5.5-"1826"	7.5-"5193"
2.1-"4341"	4.1-"1594"	6.1-"3300"	8.1-"8993"
2.2-"9267"	4.2-"3930"	6.2-"1629"	8.2-"7495"
2.3-"4056"	4.3-"2185"	6.3-"9795"	8.3-"2589"
2.4-"6377"	4.4-"1379"	6.4-"4116"	8.4-"8030"
2.5-"2670"	4.5-"9223"	6.5-"9250"	8.5-"7948"

CRYSTAL DRAGON

A startnál ne válasszuk ki az összes karaktert, majd indítsuk el a játékot. A gép ilyenkor berak a csapatunkba két ember, egy férfit és egy nőt, kiknek nagyon jók a tulajdonságaik, jó a felszerelésük és ráadásul 2-es szintűek.

TECHNO NINJA

2-"655055"
3-"160561"
4-"040778"
5-"070772"
6-"double"

TRACK ATTACK

STAGE 1-"XZMHNYCK"
STAGE 2-"RDOTIHAR" (Start in Level 25)
STAGE 3-"GELTCAMQ" (Start in Level 39)
STAGE 4-"LVXBFKCH" (Start in Level 56)
STAGE 5-"PHPXIYIG" (Start in Level 71)
STAGE 6-"EKAGIZAJ" (Start in Level 87)

SCHIZOPHRENIA

01-NA	•11-"MJUC"	•21-"PBIM"
	•31-"LBLZ"	•41-"KLBD"
02-"WXIB"	•12-"IMRT"	•22-"OFEU"
	•32-"AORN"	•42-"HMBJ"
03-"BTLN"	•13-"MXIZ"	•23-"TPOT"
	•33-"HMBR"	•43-"QYWE"
04-"OWDA"	•14-"PABB"	•24-"MXJC"
	•34-"ZFWK"	•44-"QJWF"
05-"SNNU"	•15-"PDHG"	•25-"ZAIW"
	•35-"GJVA"	•45-"BAFK"
06-"RVEP"	•16-"FMND"	•26-"OTHK"
	•36-"DRLQ"	•46-"WNYS"
07-"AFTU"	•17-"AOBP"	•27-"XHUL"
	•37-"OZZB"	•47-"LCBT"
08-"FWWD"	•18-"DECA"	•28-"DXPP"
	•38-"KAVL"	•48-"ENQO"
09-"KOOT"	•19-"FUGB"	•29-"DJEJ"
	•39-"PJAX"	•49-"UIMY"
10-"CFZL"	•20-"UTEP"	•30-"VQHI"
	•40-"PBBF"	•50-"LJET"

TRAX

05-"MNG8DTZ2SSS"
10-"JOPWTE0LS2K"
15-"KOPKSUWZQWA"
20-"MKHXB6SJHUW"
25-"MUT4WELUDSA"
30-"LPRWTU1GFXS"
35-"JJADSEQEWWQ"
40-"ZTSCYVXAWOZ"
45-"POQWZHCNS34"
50-"JH1NBCXWZU3"
55-"PUIWE2XS8SD"
60-"OZEWZNXBHSD"
65-"ASCWTXSZDSS"
70-"IUWUZNMNBEW"
75-"LEQJHNXU232"
80-"KHNBZIITORE"
85-"GHDSMNEZW2S"
90-"IUWZMCXBZE0"
95-"H8JDK83JDSD"

BLOCK SHOCK

001- N/A	061-"RUHETAG"
006-"NAGELLACK"	066-"VENTILATOR"
011-"BLUMENTOPF"	071-"WASSERSKI"
016-"LAGERHAUS"	076-"ZUGLUFT"
021-"REGENBOGEN"	081-"HOCHHAUS"
026-"AUGENARZT"	086-"UNIVERSUM"
031-"BARKEEPER"	091-"JAHRESZEIT"
036-"KUGELLAGER"	096-"PUTZFRAU"
041-"BLUTGRUPPE"	101-"TASCHENUHR"
046-"ERDBEBEN"	106-"NACHTTISCH"
051-"PROFESSOR"	111-"FLUGZEUG"
056-"STIERKAMPF"	116-"SEGELBOOT"

RESCUE

02-"Level"	06-"Berge"	10-"Schuss"	14-"Jumpman"
03-"Game"	07-"Hoehle"	11-"Laser"	15-"Wasser"
04-"Nebel"	08-"Runde"	12-"Regen"	16-"Super"
05-"Chopper"	09-"Land"	13-"Power"	17-"Schnee"
18-"Zocker"			

SLIDING SKILL

05-"KAFFEETASSE"
10-"SENFTUBE"
15-"WARMES BIER"
20-"GUMMIBAUM"
25-"VOLLER ASCHER"
30-"LEERER FRIDGE"
35-"LAME TV"
40-"WEITER SO"
45-"MUEDE FINGER"
50-"STROMAUSFALL"
55-"VOLLE PLATTE"
60-"COLARAUSCH"
65-"ASMONE RULES"
70-"TIM IST MUEDE"
75-"ALTER PORSCHE"
80-"PAPPIGE PIZZA"
85-"MIESER FREEZER"
90-"HI TO ECLIPSE"
95-"KONZENTRATION

THEATRE OF DEATH

Az örök lőszerhez passwordként írjuk be: SHED SOFTWARE

Grass M02-"3742D37511750"	Snow M01-"6031769A639B2"
Grass M03-"3743AB043D2C0"	Snow M02-"60314C8348632"
Grass M04-"37431939568F0"	Snow M03-"6031B00C30482"
Grass M05-"3747F2D2304E0"	Snow M04-"6033A48515532"
Grass M06-"374EB1C108DF0"	Snow M05-"603325CA55CA2"
Grass M07-"374E0FA058500"	Snow M06-"6035978F5A312"
Grass M08-"375218624A9E0"	Snow M07-"60208E233B7D2"
Grass M09-"3741EE8D68730"	Snow M08-"6015C59C3B802"
Grass M10-"377E1AAF75510"	Snow M09-"606A6C10290C2"
Grass M11-"37D0B6574FA90"	Snow M10-"6020CD847A982"
Grass M12-"371AD5D760290"	Snow M11-"603C522C71302"
Grass M13-"3066A48019700"	Snow M12-"63544DD11ECF2"
	Snow M13-"62D6F79E6C862"
Desert M01-"772B8AF13DEC1"	
Desert M02-"772BACDB1A581"	Lunar M01-"56401FA7612A3"
Desert M03-"772BED8B1E0C1"	Lunar M02-"564036CC68B13"
Desert M04-"772A0B160B531"	Lunar M03-"564095586C8F3"
Desert M05-"772E227F5CE01"	Lunar M04-"5640836454BF3"
Desert M06-"772FF6A419791"	Lunar M05-"56441C7D065C3"
Desert M07-"7739AEB975CA1"	
Desert M08-"773D37DB11A41"	
Desert M09-"775AFCE94D9A1"	
Desert M10-"77821FFA68871"	
Desert M11-"776B092A2C571"	
Desert M12-"7502584C79311"	
Desert M13-"737BF005797E1"	

X-POKER

02-"APOCALYPSE"	07-"STARMAN"	12-"EXCALIBUR"
03-"ODYSSEY"	08-"ENCOUNTERS"	13-"KINGLEAR"
04-"COLORS"	09-"RRABBIT"	14-"NIGHTFEVER"
05-"TERMINATOR"	10-"INDIANA"	15-"LORDRINGS"
06-"COLRPURPLE"	11-"PURPLERAIN"	16-"BLADERUNNER"

Dugger

Játéktípusnak válasszuk ki a SCAMAGIC-ot, majd a villódzó képernyő alatt:
F1 - Pályaugrás
F2 - Pálya elkezdése újra
F3 - Extra élet

Fantastic Dizzy

A kezdőkép alatt nyomjuk le a következő billentyűket: Bal Shift, S, U, B. Az almenüből kilépve indítsuk el a játékot, ezután az F10 sgítségével feltornázhatjuk az életeink számát.

Death Mask

Játék közben a BELINDA szöveget begépelve (+RETURN) a következő pályára ugrunk.

BASE JUMPERS

A főmenüben válasszuk ki a Change pontot, majd írjuk be:
WIBBLE - örökélet a játékban
WIB - néhány hasznos dolog
FLIBLE - a Help megnyomására egy lista tűnik fel a használható dolgokról

Szintén a Change kiválsztása után lehet használni a következő kódokat:
"SEU"-Shoot'em up game
"RUN"-Racing game
"BEU"-Portal Wombat
"WAR"-Warlords
"PAC"-Pacman
"NAB"-Jumping game
"FLY"-Joust
"BOM"-Bomb the city
"OLD"-Original pong
"HOP"-Frogger
"NEW"-New style pong
"CON"-Space invaders

Event 1-"ONE"
Event 2-"TWO"
Event 3-"BAT"
Level 2-"TUT"
Level 3-"END"
Level 4-"MAD"

Bear™

aprÓHIRDETÉS

Hirdess!

Hirdetési tarifánk: 60 karakter 100 Ft. A szöveget és a befizetési nyugtát (rózsaszín postautalványon) a szerkesztőségbe küldjétek.
1399 Budapest, Pf. 701/765

Amiga 1200, 40MB HDD, C-1942 monitor, külső drive, 2 joystick, 7 db eredeti játék, plusz egyéb játék és grafikus programok eladók. Irányár: 120.000 Ft.
Érd.: 42/372-511, 7-15-ig.

Eladó: Amiga 1200 + 50 lemez + 3,5"-es wincsikábel (45e Ft), C1084S színes monitor (20e Ft), garanciális TRA turbókártya (20e Ft), stereo hangdigi (3e Ft).
Fábián Zoltán
8500 · Pápa, Közép u. 9.

Eladó hangdigi 2900 Ft-ért, egér-joy automata átkapcsoló 1200 Ft-ért, keresek A500-hoz 1MB vagy nagyobb RAM-bővítést.
Riczák Ferenc
Tel.: 32/316-734, 14 óra után.

Eladó A500 1.3.3, 3MB RAM, 44MB GVP 408+ (SCSI), hangdigi.
Gindele Zsolt
Szigetszentmiklós, Kolozsvári u. 58.
Bp. Tel.: 164-27-86

Eladó A500 + sok tartozék 30.000 Ft-ért. Vennék A1200-ast olcsón, lehetőleg vincsivel. Programcsere Amigán, listát kérek - küldök.
Kalmár Péter
9023 · Győr, Herman O. u. 24.
Tel.: 06-96-425-490

40MB-os 2.5"-os HDD eladó.
Tel.: (66) 455-209

A1200-ast, winchestert külön is keresek.
Tel.: 256-17-40

Ha tudsz olvasni, egy lemez és egy válaszboríték ellenében megkaphatod a "POWER" című lemezújság legújabb számát!
Halmos János
1193 · Budapest, Szigligeti u. 9. I/1.

68040/25MHz procikártya eladó!
Békevári Zoltán
Tel.: 83/314-289

Amiga CD32, 5db CD-vel eladó! Ára: 30.000Ft! Érdeklődni lehet este 6-7 óra között a következő címen:
Linke Rudolf
1165 · Bp., XVI. ker., Koronafürt u. 48/I, I/I.

A2000/120MB HDD/3MB eladó.
Rendek Róbert
Tel.: 1-888-757 (délelőtt).

Sürgősen eladó 1db 1541/2 floppy + 80db lemez játékprogramokkal + joy + szakirodalom.
Szokolik Balázs
2890 · Tata, Aradi Vértanúk u. 9.
Tel.: 34/381-211

Eladó Amiga 4000 (10MB RAM, 540MB HDD).
Boros Attila
Tel.: (62)413-641

Amiga 4000, FastLane Z3, 1GB HDD, CD-ROM, programok 400.000Ft-ért eladó.
Tel.: (36)321-728 (hangszerbolt).

Budatétényi Amiga Klub
Minden szombaton 9:30-tól 15:00-ig.

Budatétényi Művelődési Központ,
Budapest XXII., Nagytétényi út. 35.

"Világ Amigásai Egyesüljetek!"
Inf.: Ilyés Ernő • Tel.: 226-97-63

Bélyeg helye

GURU
BUDAPEST
Pf. 701/765
1399

Feladó:

Bélyeg helye

GURU
BUDAPEST
Pf. 701/765
1399

Feladó:

SONY MUSIC JÁTÉK

GURU 95/8

A nyertesek:

Herczeg Ferenc, Újszász
Tatai Róbert, Mór
Szép Norbert, Csurgó
Szekeres László, Sátoraljaújhely
Beregszászi Attila, Ősi
Kósa Eszter, Budapest
Ferenczi Gyula, Budapest
Straub György, Érd
Kiss Csaba, Csongrád
Balogh Péter, Sátoraljaújhely

Gratulálunk a nyerteseknek, a nyereményeket a Sony postán küldi el.

PD ZÓNA

Visage 39.1

Egy újabb viewer

Egyre több olyan program jelenik meg, mely csak OS3.0+ alatt működik. A Visage egy újabb képmegjelenítő program, mely néhány szolgáltatásában tud többet a jelenleg széles körben elterjedt FastView programnál.

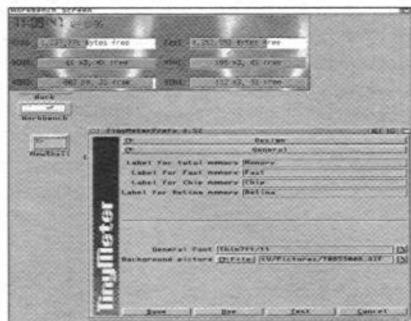
A program IFF, GIF és JPEG képeket, továbbá a datatype-okon által támogatott formátumú képek megjelenítésére képes. Támogatja a PCHG és az SHAM formátumokat, melyekről több újabb program megfeledkezett. Lehetőség van a képernyő mód megadására, ill. arra, hogy a képet a felbontásnak megfelelően méretezze át. Használható akár egy screenblanker külső moduljaként, mivel a számos slideshow opció, ill. a képek véletlenszerű választásának lehetősége alkalmassá teszik erre a felhasználásra is.

A program freeware, egyaránt használható Workbench-ből és Shell-ből is, sőt akár rezidenssé is tehető. A képek megjelenítésekor támogatja az xpk-val tömörített IFF képek megjelenítését. A megjelenítés sebességéről csak annyit, hogy kb. jpeg képek esetén 30 %-kal gyorsabb a FastView 1.51-nél, és kb. fele idő alatt végez mint a jpegAGA 2.2.

TinyMeter 3.52

Sokfunkciós kijelző

A TinyMeter egy újabb olyan segédprogram, mellyel a szabad memória mérete, a diskeken levő szabad hely nagysága, az aktuális dátum és idő jelezhető ki. E lehetőségek még önmagukban nem



jelentenének jelentős újítást, az azonban, hogy a megjelenítés módjai szabadon beállíthatók a kategóriájának egyik legjobb programjává teszik.

A konfigurálást a programhoz tartozó külső preferences editor-ral lehet elvégezni. Beállítható (többek között), hogy mely egységek adatait írja ki, az egyes sorok között mekkora legyen a távolság, mindenhez egyedi szín rendelhető, szabályozható a frissítés gyakorisága, az ablak jellemzői (pl. mozgatható-e, van-e kerete), vagy akár háttérkép is betölthető...

A program emailware, azaz a szerző csak visszajelzést szeretne arról, hogy van-e értelme a programot fejlesztenie. A commodity-ként megvalósított program működéséhez OS3.0+ szükséges, a preferences editor használatához MUI 2.3-ra is szükség van.

BSprite 1.0

Egy kapcsolás

A 3.0-s rendszer több olyan lehetőséget teremtett, melyekre korábban nem volt egyszerű lehetőség. A V39-s graphics.library-nek is van számos állítási lehetősége, melyek nem igénylik az AGA chip-set meglétét, azaz akár egy A500-on is működnek (ha 3.0-s Kickstart van a gépben).

A BSprite és a vele együtt terjesztett BBlank a GfxBase->BP3Bits mezőállításával a screen-ek közti elválasztó keretet (ill. hogy ott a pointer sem látszik) szünteti meg, míg a másik a képernyő keretét kapcsolja feketére. A két program hatása egyszerre nem működik, mert a fekete keret az erősebben megvalósított rendszerfunkció.

A szabadon terjeszthető programok közös, C-ben írt forráskódja is megtalálható az archív file-ban.

SystemPrefs V3.01

Spee-e-e-eed!

Ismét egy program, mellyel a rendszerbeállítások kapcsolgathatók. A korábban külön meglévő CPU és RAMSEY vezérlő programok egybeépített változata, mely 68060 és DRACO kompatibilis is.

A freeware programmal kényelmesen állíthatók a CPU cache vezérlőbitjei, a VBR elhelyezése (fast vagy chip memória), az audio filter és a RAMSEY időzítése. Ez utóbbival az újabb sorozatú A3000-esek és a 4000-esekben lehetőség van 60 ns-os RAM időzítés bekapcsolására a gyári 70 ns helyett. Azt azonban a program szerzője sem titkolja, hogy nem minden esetben problémamentes ez a művelet, mivel sok esetben az eredeti RAM igen, de az utólag vásárolt bővítés már nem képes gyorsabban működni.

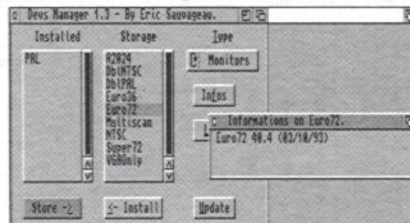


Az OS2.0+-t igénylő program két részből áll, a grafikus felülettel rendelkező Preferences állításra is szolgálóból és egy kb. 1 kB-osból, mellyel pl. a User-Startup-ból aktivizálhatók a beállítások.

Devs Manager 1.3

Devs ↔ Storage

Amikor az Amiga megjelent, még roppant egyszerű volt az egyes eszközök kezelése, mindegyik bejegyzésének a mountlist-ben kellett szerepelnie. Azonban a 2.1-es rendszer megjelenésével a felhasználók megismerkedhettek a Commodore féle ikonos mountolási technikával, mely azóta is a rendszer szerves része. És hogy ne legyen túl egyszerű az élet, 3.0 alatt kibővült a lehetőség a DataType-okkal...



A Devs Manager segítségével gyorsabban mozgathatók a Devs és a Storage alkönyvtár között a mozgatni kívánt file-ok, sőt egy kattintással informáci kérhető a kiválasztott file-ról (azonban nem mindegyik tartalmaz $VER információt), device esetén a teljes mount file tartalmát megjeleníti.

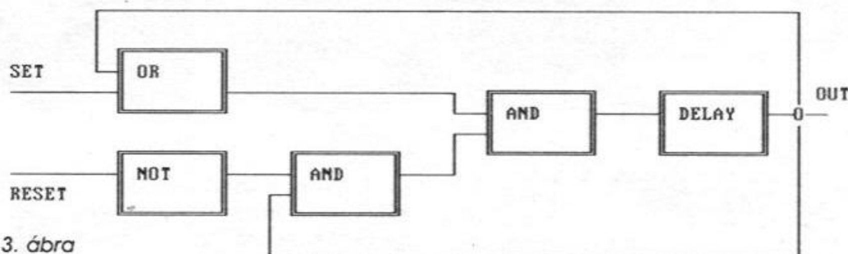
A szabadon terjeszthető program használatához OS2.1+ szükséges.

(JOCO)

PROGRAMOZÁSTECHNIKA

Igen, itt vagyok, újra, és itt vannak a programozástechnikába szánt infoim is. Sajnos ez utóbbiak nem teljes mennyiségben. Egyrészt mert nem fért volna be mindegyik, másrészt meg mert van köztük olyan anyag is, amit itt nem szabad lehozni. Hát igen így marad az, hogy ott folytatom ahol a múlt számban abbahagytam, azzal a különbséggel, hogy a számítástechnika fakultáció megszűnésével, ami eddig inkább tétel volt most inkább cikk lesz. Van akinek ez nagyon jó, mert így nem kell vigyáznom arra, hogy a tanárnak is megfeleljen, és emiatt többet írhatok le, és van akinek rossz, mert így mélyebb infok is kerülnek a cikkbe, amiket nem ért meg. Egy biztos nekem nem éppen jó az, hogy a számítástechnika tagozaton nem tanulunk programozni. 3.-tól csak fakt. a programozás és negyedikre meg is szűnik. Egy kicsit nevetséges. Megérne egy különszámot a magyar számtech oktatás. (Ráadásul egy-két tanár azt gondolja, hogy az újságoknak feltétlenül az ő általa tanított számtech. anyaghoz kell szorosan kapcsolódnia. Mivel ebből nincs országosan egységes tananyag ez nagyképűség, és mivel itt szórakozásról és nem iskoláról van szó így hülyeség is.) Befejezve az iskolarendszer problémáit kezdjünk valami értelmesebb témába.

A nem szabványos jelkészletek miatt az ember vagy húsz féle jelet megtanulhat mire egy megfelelőt talál. Én a suliban kétféle könyvekben még 3 féle jelölést találtam ugyanarra az áramköri elemre. Nálam egy text file-ban talált jelölést fogjátok megtalálni. Ez nagyon egyszerű: minden logikai kaput egy kis téglalap jelöl benne a művelet nevével. A késleltetést ugyanez a téglalap jelöli benne a DELAY szóval. Az összetett áramköri elemeket egy téglalap jelöli az elem nevével. Az összekapcsolódó 'vezetékeket' pedig egy nagy O jelenti. A Fix hamis bemenetet egy 0 a fix igaz bemenetet egy 1 és a változó bemenetet a változó neve jelzi a vezeték végénél.



3. ábra

Lássunk egy 1 bites teljes összeadót. (Az átvitelt mindkét irányba támogatja. Az átvitelt jelöljük C0-lal, a bemeneteket A-val és B-vel.) [Jele mostantól: +]

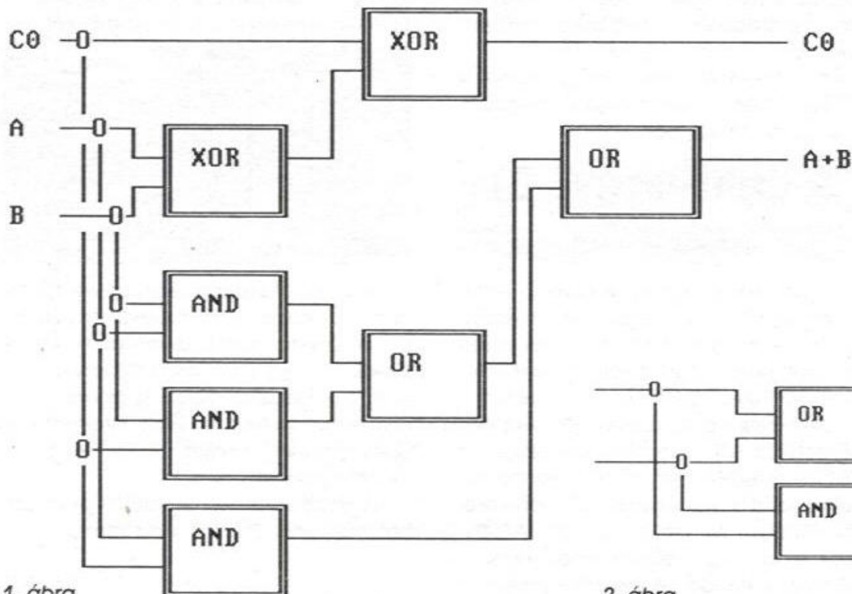
→ 1. ábra

Na ebből hogyan lehet mondjuk egy 8 bites összeadót építeni? Hát úgy hogy egymás mellé kötünk 8 ilyet, az első C0 bemenetét fix 0-ra kötjük. A C0 kimeneteket összekötjük a következő összeadó C0 bemenetével. Az utolsó összeadó C0 kimenete lesz az OVERFLOW jelzés. És egy ilyen bináris összeadót otthon bárki készíthet, minden különösebb elektronikai ismeret nélkül is. Persze ha teljesen kezdő vagy akkor nem célszerű helyből IC-kkel kezdened. Jó azt kérdezed, hogy akkor hogy a fenébe csinálsz logikai kapukat? A Válasz a következő: OR kaput a vezetékek összeforrasztásával. AND kaput egy olyan relével, aminek ha a vezérlő áramkörében nincs áram, akkor szakítja meg a vezérelt áramkört. A vezérelt áramköródön jelenik majd meg a kimenet (a vezérlő áramkör vissza a telephez, hiszen az itt lezárult). Míg a Not kaput úgy lehet megcsinálni, hogy veszel egy olyan relét ami akkor szakítja meg a vezérelt áramkört, amikor a vezérlő áramkörben van áram, és a vezérelt áramkör bemenetét rákötöd egy fix egyes értéket adó valamire. (Erre a célra kitűnően megfelel az áramforrás megfelelő pólusa!) Most jön a neheze: az XOR kapu, ezt is elő lehet házilag állítani, méghozzá az alábbi kapcsolási rajz alapján:

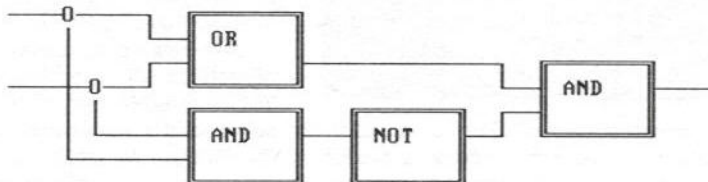
→ 2. ábra

Tudom, most mindenki elkezd otthon bináris számológépet építeni izzólámpa kijelzőkkel, és beviszi a suliba, hogy ő bizony milyen ügyes volt és csinált működő számológépet és kéri az ötöst. OK a bemenetet még ehhez el kellene magyaráznom, de ki ne találkozott volna már kapcsolóval. Okosabbak a relés számítógépek korának egyéb gépeit is megpróbálhatják szimulálni. Még okosabbak vehetnek IC-ken kész logikai kapukat és azokkal, LED kijelzőkkel és egyéb hasonló finomabb alkatrészekkel is dolgozhatnak, de akkor oda a tudománytörténeti érdekesség. Persze egy kis hátránya van a gépünknek, mégpedig az, hogy több áramot fogyaszt mint egy Pentium, és mégsem lehet rajta tojást sütni. (Ha esetleg valakinek az AMIGA mellett Pentiumos PC-je van, akkor bocs a beszólásért, de egy AMIGA-s lapban le lehet hozni ilyesmit.) De van egy nagy előnye, erre senki sem fog megpróbálni Windows '95-öt Installálni. (A Microsofttól [vagy Microfost-nak kellene írnom?] azért nem kérek bocsánatot.) Na ha már programtelepítésnél tartunk akkor kell valami adattároló eszköz is. Legyen mondjuk egy aranyos kis RS tároló.

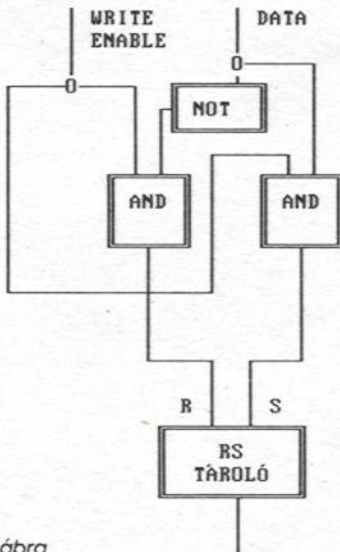
→ 3. ábra



1. ábra



2. ábra



4. ábra

Ugye milyen szép kis áramkört készítettünk. Hopp máris itt van egy olyan kütyü, amit nem magyaráztam még el, hogy hogyan is lehet elkészíteni. A DELAY fedőnév alatt futó késleltetés. Azért nincs elmagyarázva mert az minden más áramköri elemben benne van (sajnos). Milyen szép egy egy bites RS tároló, de a két vezérlőjeles megoldással gondok vannak, hisz nehéz őket előállítani, és van értelmetlen kombináció. (Ha mindkettő egyes). Ha egy kis előfeldolgozót rakunk elé akkor olyan lesz, mint egy két éllel vezérelt D tároló.

→ *4. ábra*

Így már meg is van egy jó tároló típusunk, persze lehetne több is, ha nagyon akarnánk (vagy a D tárolót rendesen is felrajzolnánk). De elég most ennyi. Az ebben a jó hogy folyamatos jelet szolgáltat, és ELVBEN nem kell frissíteni. A gyakorlatban más a helyzet ugyanis nem száz százalék az áramköri elemek hatásfoka. Frissítéshez a Delay legyen egy AND kapu aminek az egyik ága legyen fix egyes (És ez legyen a relé vezérelt áramkörén) a másik pedig a késleltetni kívánt jel. Már csak címezgetnünk kell. A címzést íráskor és olvasáskor is más áramkör fogja vezérelni. Egyik a multiplexer másik a demultiplexer. Lássuk most ezeket a kütyüket, de ne is álmodj 32 bites címzésről, mert nem férne bele 2 GURU-ba sem.

→ *5. ábra*

Ennyi fért be a mostani számba és ehhez is kicsinyíteni kell majd a kapcsolási rajzokat. Legközelebb ugyanitt folytatjuk. (Maradunk a négy bites címzésnél.)

Varju Gergely

(Az ábrák alakja miatt egy kicsit megkevertük a sorrendet, de a számozás alapján el lehet igazodni...)

5. ábra

VEGYÉL EGY PÉCÉT ÉS ÖRÜLJ NEKI! EZ AZ ÁRLISTA TARTALMAZZA A LEGKISEBB SZÁMOKAT...

ACOMP

KÖZPONTI ÜZLET: 1135 BUDAPEST, SZENT LÁSZLÓ U. 74/A. TEL/FAX: 149-6165, TEL: 140-2101
ACOMP BUDA: 1125 BUDAPEST, KIRÁLYHÁGÓ UTCA 2. TEL/FAX: 156-6790
NYITVA: HÉTFŐ-PÉNTEK 9.00-17.00, EBÉDIDŐ 12.30-13.00. SZOMBATON 9.00-13.00.
UGYANAZT OLCSÓBBAN AZ ACOMP-TÓL! FIGYELJE AKCIÓS AJÁNLATAINKAT!

FAXBANK: 180-8611, KÓD: 1477# (HÍVJA FEL A SZÁMOT, ÉS TONE ÜZEMMÓDBAN ÜSSE BE A KÓDOT. 3 OLDALAS NAPRAKÉSZ ÁRLISTÁT KÜLDÜNK.)



SOFTWARE	
Win 95 CD OEM	15,440
Win 95 3.0 OEM	16,400
MS-DOS 6.22OEM	5,520
Northon Com. 5.0	7,600
Windows 3.1 OEM	5,360
Windows for Wkg.	6,400

JELENTŐS ÖSSZEGEKET SPÓROLHAT, HA KONFIGURÁCIÓ VÁSÁRLÁSAKOR OEM SZOFTVEREK INSTALLÁLÁSÁT KÉRI. GARANTÁLTAN JOGTISZTA, VÍRUSMENTES PROGRAMOK!

NINCS ELEG HELY? SZUPER ÁR: QUANTUM GRAND-PRIX 4.3 GB SCSI HD 134.000 FT.-

WINCHESTEREK		
420 Mb Quantum	AT-BUS	18.480
520 Mb Quantum	AT-BUS	21.600
850 Mb Conner	AT-BUS	24.640
1 Gb Quantum	AT-BUS	**29,992**
540 Mb Quantum	SCSI	33,280
850 Mb Quantum	SCSI	36.000
1000 Mb Conner	SCSI	41.600
2000 Mb Quantum	SCSI	118.800
4.3 Gb Quantum	SCSI	129.992

Memória elemek	
128 Kb DRAM	680
512 Kb DRAM	3.992
1 Mb SIMM 60ns	4.200
4 Mb SIMM 70ns 36 bit	16.400
8 Mb SIMM 70ns 36 bit	31.992
16 Mb SIMM 70ns 36 bit	59.400
32 Mb SIMM 70ns 36bit	109.992

Kívánság szerinti konfigurációt egy-két napon belül összeállítunk!

VIDEO KÁRTYÁK	RAM / max	BUS	True color	
Realtek	256/	ISA	-	3,520
Trident 9000C/I	512/	ISA	-	4,880
Trident 8900D	0/1	ISA	-	3,280
S3 805	1/2	VESA	+	8,992
Cirrus 5429	1/2	VESA	+	9,992
WD Paradise Bali	1/2	VESA	+	12,160
Diamond Stealth 64	1/2	VESA	+	14,560
Trident 9440	1/2	PCI	+	9,592
Spea Vega Pro	1/1	PCI	+	11.992
Paradise Bali	1/2	PCI	+	12.800
Number Nine V330	1/2	PCI	+	18.800
ATI Xpression M64	1/2	PCI	+	24.640
Diamond Stealth 64	1/1	PCI	+	18.000
S3 Trio 32	1/1	PCI	+	12.400

ACOMP Office computer

ÚJ!

*Vásárlóink igényei szerint állítottuk össze az alábbi konfigurációt, amely installálva megvásárolható üzleteinkben (kérjük telefonáljon, hogy éppen van-e). Az ár **mindent** tartalmaz, ami a gép működéséhez szükséges - semmi trükk, semmi extra költség...*
A gép teljesítménye maximálisan megfelel az intenzív irodai alkalmazásokhoz is, és bővíthető multimédia kiegészítésekkel (CD-ROM, hangkártya, stb.). Irodai munkához ajánljuk a (magyar nyelvű) MS-Windows operációs rendszer és az MS-Office programcsomag telepítését.

Hardver:
IBM 486DX2-66 CPU + cooler, 4MB RAM, 1.44 FLOPPY, 520 MB HDD, 14" AXION COLOR LR/NI monitor + 512 KB VGA, Babyház + 200W táp, 101 gombos angol billentyűzet, MS400 egér

Installált szoftver:
MS-DOS 6.22, DOS Navigator 1.35 filekezelő (Jobb, mint a Northon Commander), Qpeg 1.7a picture viewer, NeoPaint 3.1F rajzolóprogram,
Thunderbyte Antivirus 6.38 (védelem a vírusok ellen),
valamint 35Mb shareware játékprogram

109.992.- Ft

Opcionális (22.800 Ft.-):

ProLink 14400 külső Faxmodem + Winfax és COMit Lite programok.
Küldje faxait kinyomtatás nélkül, közvetlenül a kedvenc szövegszerkesztőjéből!
Csatlakozzon a világot behálózó kommunikácós hálózatokhoz!

az árak nem tartalmazzák az ÁFA-t



ARCHIVÁLÁS CD-ROM-RA 3250 FT-TÓL! HDD, FDD, DAT, CD ADATHORDOZÓKRÓL

AKCIÓ: PENTIUM 100 MHZ PROCESSZOR + INTEL TRITON ALAPLAP, ENHANCED IDE + CPU COOLER: 68000 FT

HEWLET PACKARD TERMÉKEK	
DeskJet 600 (A4 fekete, színes opciós)	58.240
LaserJet 4L (300 dpi, 1 MB RAM, RET/MET)	94.400
LaserJet 5P (600dpi, 2MB RAM, RET/MET)	155.000
LaserJet 5MP (600 dpi, PS, 3MB RAM, RET/MET)	192.000
Color LaserJet (300 dpi, color)	hívjon!
DAT 8GB belső, SCSI	120.000
DAT kazetta	1.760
DeskJet patron dupla (5x0)	4.320
DeskJet patron dupla (6x0)	4.480
DeskJet patron színes (5x0)	4.600
DeskJet patron színes (6x0)	4.880
LaserJet 4L-4ML toner	10.992

PC-s JOYSTICKOK	
QS-123 WARRIOR	1.640
QS-151 AVIATOR	3.840
QS-172 RAIDER 5	1.840
QS-189 PYTHON	1.640
QS-191 STARFIGHTER	1.600
QS-201 S.WARRIOR	2.392
QS-203A AVENGER	1.840
QS-206 SKYMASTER	4.992
QS-209 SKYHAWK	1.560
QS-217 COMMAND PAD	1.280
DEXXA JOYSTICK	2.160

PROCESSZOROK	
486DX2-66 Mhz IBM 3V	5.360
486DX2-66 Mhz Intel 5V	13.440
486DX2-80 Hz Texas 3.45V	6.160
PENTIUM 75 Mhz	27.120
PENTIUM 90 Mhz	36.000
PENTIUM 100 Mhz	46.992
486 cooler	680
486 Turbo cooler	800
586 cooler	1.200
586 Turbo cooler	1.520

Házak	
Babyház + táp	5.760
Minitorony+ táp	5.992
Nagytorony + táp	13.992
200 W tápegység	2.992

HANGKÁRTYÁK, HANGSZÓRÓK, FAXMODEMEK	
QS 835 aktív hangszóró (1 pár)	2.880
QS 816-821 aktív hangszóró (1 pár)	7.120
Sound Blaster 2.0 (8bit, mono)	5.992
Sound Blaster 16PRO CSP (16bit, stereo)	24.800
Sound Blaster 32AWE (16bit, Wawe, General MIDI)	27.600
Sound Blaster 32AWE (16bit, ASP, Wawe, general MIDI)	40.480
WD Paradise Prof 16DSP (Multi CD, Wawetable, GM)	15.992
Gravis Ultra Sound (256KB RAM) OEM	14.900
Gravis Ultra Sound Max (512KB RAM)	23.992
Gravis Ultra Sound Ace	15.120
Turtle Beach Maui	23.992
Turtle Beach Tropez	33.992
Turtle Beach Tahiti	39.992
ProLink 14400bps külső fax/modem + software	22.800
ProLink 28800bps külső fax/modem + software	28.992

BILLENTYŰZET, MOUSE, SCANNER	
102 gombos bill. KANRICH (angol)	1.880
102 gombos bill. KANRICH (HUN)	1.920
102 gombos bill. CHICONY (angol)	3.200
Microsoft Natural Keyboard	9.992
Microsoft OEM mouse	3.192
MS 400 mouse + mini pad + software	992
MS 700 mouse + mini pad + software	1.592
Mitsumi mouse	992
Logitech Mouse Man Large	6.880
Logitech Chroma	5.200
Trust color kézi scanner (16.8 M szín)	19.200



EGYÉB ÉRDEKES KACATOK	
IDE+ HDD/FDD, 2S, 1P, 1G, vezérlő	1.680
IDE+ HDD/FDD, 2S, 1P, 1G vezérlő, Vesa Local Bus	2.280
E IDE+ HDD/FDD, 2S, 1P vezérlő, Vesa Local Bus, CMD	3.600
Adaptec AHA 1542CP SCSI vezérlő kit, ISA	42.320
Adaptec AHA 2842A SCSI vezérlő kit, Vesa Local Bus	41.200
Panasonic - SB CD-ROM vezérlő kártya	1.400
Ethernet 16bit hálózati kártya	3.992
PC game kártya dual portos	1.200

AMIGA

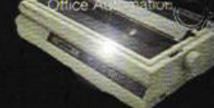
Az Amiga nem halt meg!

A KIRÁLYHÁGÓ UTCAI ÜZLETÜNK TOVÁBBRA IS AZ ORSZÁG LEGNAGYOBB VÁLASZTÉKÁT KÍNÁLJA AMIGA SZÁMÍTÓGÉPEK, KIEGÉSZÍTŐK, BŐVÍTÉSEK, SZAKKÖNYVEK TERÉN. MAGYARORSZÁGON EGYEDÜLÁLLÓ GARANCIÁS ÉS GARANCIÁN TÚLI SZAKSZERVÍZT IS MŰKÖDTETÜNK. CIAO AMIGOS!

MONITOROK	
14" MONO VGA (800 x 600, LR)	14.800
14" DAEWOO SVGA (1024 x 768, 0.28, LR)	34.400
15" DAEWOO SVGA (1280 x 1024, 0.28, LR/NI/D)	50.880
14 AXION SVGA (1024*768, 0.28, NI, LR)	31.920
15 AXION SVGA (1024*768, 0.28, NI, LR)	44.000
14" monitor filter üveg	800

COMMODORE, AMIGA, PC SZÁMÍTÓGÉPEK JAVÍTÁSA, BŐVÍTÉSE. HARDDISK VEZÉRLŐK, MEMÓRIA BŐVÍTÉSEK, KICKSTART KAPCSOLÓK, COMMODORE ALKATRÉSZEK. TEL: 156-6790, VAGY 420-5331, RÉGIUSZ KORNÉL

SONY CD ÍRÓ KIT 330.000 FT.-
2 X SEBESSÉGŰ, CADDY-S RENDSZERŰ, ADAPTEC AHA1542 VEZÉRLŐVEL, SZOFTVERREL





ALAPLAPOK	
486DX-X Mhz, 128KB cache, 3Vesa, 7ISA, 4*36bit RAM, Expert chipset, Award bios, 3-5V	9.992
486DX-X MHz, 256KB cache, 3Vesa, 7ISA, 4*9bit, 2*36bit RAM, UMC chipset, Award bios, 3-5V	12.792
486DX-X MHz, 256KB cache, 3PCI, 4*36bit RAM, SIS chipset, Award bios, 3-5V, IDE+	16.992
486DX-X Mhz, 256KB cache, 3PCI, 1 VESA, 2*36bit RAM, SIS chipset, Award bios, 3-5V, EIDE+ (ASUS)	19.992
586 75-90 Mhz, 256KB cache, 3PCI, 5ISA, Intel, AMI bios, IDE+	24.800
586 75-133 Mhz, 256 KB cache, 4PCI, 4 ISA, Intel Triton, AMI bios, IDE+, UART 16550 (Expert)	26.400
586 75-180 Mhz, 256 KB cache, 4PCI, 3ISA, Intel Triton, Award enhanced bios, IDE+, UART 16550 (Soyo)	29.600

PANASONIC NYOMTATÓK	
KXP-1150 9 tűs, A4	23.200
KXP-3626 24 tűs, A3	76.720
KXP-2130 24 tűs, A4,színes opció	29.992
Lapadagoló keskeny kocsis típ.	8.640
Lapadagoló széles kocsis típ.	24.400
Festékszalag 9 tűs típushoz	1.160
Festékszalag 24 tűs típushoz	1.960

Floppy, CD-ROM drive-ok:	
1,2 MB FDD PANASONIC	5.360
1,44 MB FDD MITSUMI / CHINON	3.440
Sound Blaster CD-ROM 2x + 2CD	8.992
Sanyo CD-ROM 4x, AT-BUS	19.992
Hitachi CD-ROM 4x, AT-BUS	20.992
Panasonic CD-ROM 4x, AT-BUS	21.992
Chinon CD-ROM 2x, SCSI	15.600

APC SZÜNETMENTES TÁPOK	BACK UPS		BACK UPS PRO
250VA	16.960	280VA	20.800
400VA	25.992	420VA	32.480
600VA	32.992	650VA	44.000
900VA	58.880		
1250VA	74.320	SM600	39.992

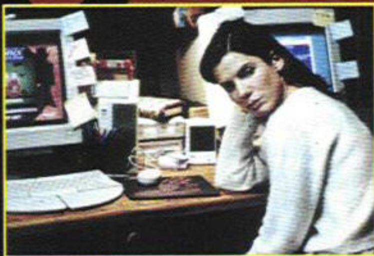
ÁRAINK A 25% ÁFÁ-T NEM, DE 12 HÓNAP GARANCIÁT TARTALMAZNAK. KÉSZPÉNZ FIZETÉS ESETÉN ÉRVÉNYESEK. VISZONTELADÓKNAK 5% ÁRENGEDMÉNYT BIZTOSITUNK.

ARTHUR WILKINS

FILMVILÁG

A Hálózat csapdájában (The Net)

Itt van ez a film, amit feltétlenül az elsőként akartam ajánlani mindenkinek, lévén, hogy számítástechnikai lap vagyunk és a The Net szorosan kapcsolódik ehhez a világhoz. Ez persze nem azt jelenti, hogy ez a legjobb a témával kapcsolatos film, amit eddig láttam. Viszont egy kicsit megmutat valamit a másik oldalból; hová vezet ez az "elembertelenedés", azaz minden személyes adat számítógép segítségével való rögzítése.



A sztori a következő; Angela Bennett (Sandra Bullock) a Cathedral Systems cég szabadúszó számítástechnikai szakembereként keresi kenyerét. Fő profilja a vírusok eltávolítása fertőzött rendszerekből. Egyik kollégája egy gyanús Internet-programot küld neki, hogy mondjon véleményt róla. Angela éppen másnap indul, hogy a sok éven át elmulasztott vakációit bepótolja. A mexikói út azonban hamarosan rémálomba fordul, szinte teljesen magára marad egy kilátástalannak tűnő helyzetben; elveszik a házát, a munkáját és mindent ami fontos számára. Egy kevésbé ellenálló személyiség talán összeomlana, Angela azonban felveszi a harcot az ismeretlen szövetség ellen...



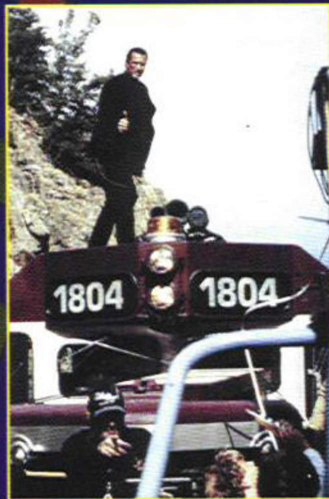
A mostanában vetített filmek közül ez az, aminek kapcsán a legtöbb vitába bonyolódtam. Ennek a filmnek, amellett hogy "techno-thriller"-ként fémjelezték (és persze az is), van mondanivalója. Csak az a kérdés, hogy az elénk tálalt, tulajdonképpen kész vélemény helytálló-e?!

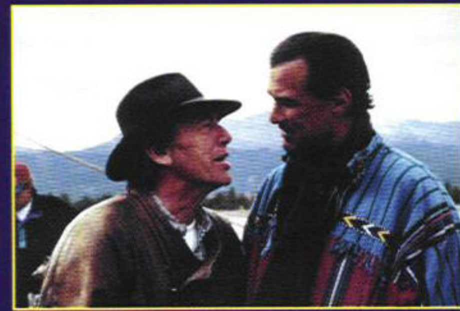
Száguldó erőd (Under Siege 2)

Szerintem a film címe magáért beszél, mindenki tudja miről is van szó, legalábbis azok, akik látták az Úszó erődöt. A helyzet nem sokat változott, most a hajó helyett egy vonaton peregnek az események. A lényeg megint az, hogy Steven Seagal ismét megmenti az emberiséget a végső pusztulástól.



Azért egy picit részletesebben is elmondom mire számítsanak azok, akik rászánnak néhány percet az életükből erre a filmre. Casey Ryback (Steven Seagal) pihenni, kikapcsolódni és családi kapcsolatokat ápolgatni indul unokahúgával, Sarah-val (Katherine Heigl) Los Angelesbe. Azonban a sors különös szeszélye folytán pont az ő vonatukat szemelte ki egy őrült, bosszúra éhes zseni arra, hogy hadtámaszpontot létesítsen az egyik vagonban. Minden tényezőt figyelembe véve ez tűnt a legjobb megoldásnak. Csak egy dologgal nem számolt; azzal a szakáccsal, aki történetesen az egyik legjobban képzett tengerészkommandós...





Azt hiszem, akik szeretik Seagalt mindenképpen megnézik, akik pedig nem, nos azok nem az ebben a filmben nyújtott alakításáért fogják a szívükbe zárni.

A Rettenthetetlen

Mel Gibson rendezőként Az arcnélküli ember című filmben debütált. Most újra megmutatja mire képes mint rendező (és természetesen mint főszereplő). Ebben a XIII. századi drámában egy olyan skót hőst alakít, aki kiharcolta hazája függetlenségét. A monumentális filmben a hősies csatajelenetek mellett érzékeny érzelmi szál is megjelenik, s kibontakozik előttünk egy hihetetlen erős és szenvedélyes személyiség lenyűgöző története. A történelmi hitelesség igényével készült filmet olyan nevek fémjelzik, mint Mel Gibson, Sophie Marceau, Bruce Davey, Alan Ladd, Steve McEvee, John Tolls. Akik szeretik az igényesen elkészített történelmi kalandfilmeket, ne hagyják ki!





The Net kérdések

1 Mit lopnak el Angélától Mexikóban?

2 Milyen betegségben szenved Angéla édesanyja?

3 Sorolj fel 3 Sandra Bullock filmet.

A helyes válaszokat 1995 december 10-ig várjuk a szerkesztőség címére. A megfejtők között 3 ajándéktárgyat sorsol ki az Intercom.

Atari Oldalak

Bevezető

Ladies and gentlemen, it's Memphisto speaking.

Chaos bácsi éppen a Windooze-zal küzd, így most én írom a bevezetőt. (Ő viszont átvonult a Hírek rovatba, így kvittek vagyunk.) Szóval itt az új GURU, s benne a lényeg, az Atari rovat...

Hááát, nem vagyok olyan költői, mint Chaos uraság szokott lenni, de ennek részben (mit részben!) oka, hogy tegnap és ma INT*EL assemblyben kellett kódolnom, egy "Fordítóprogramok" nevezetű tantárgy keretében. Ennek egyetlen kellemes mellékhatása, hogy néhány Amigás ismerősömmel együtt "emlegetjük" az INT*EL Corp. összes fejlesztőmérnökét és termékeit (ezt hívják Motorolás egységfrontnak). Az egyik ismerős éppen a Biohazard nevű Amigás democsapat codere, és ő aztán tudja, hogy mi különbség az intelligens (MOTOROLA) és a félig sem intelligens (INT*EL) procák programozhatósága között.

No mindegy, ennyit a technológiai zsákutcákról, térjünk rá a lényegre. Először is Chaos bátyó szeretne két apró helyesbítést közölni. Az augusztusi GURU-ban a "C-LAB vs Falcon MKII" cím helyesen írva "Atari vs C-LAB Falcon". A másik pedig a szeptemberi számban megírt DSP-vel kapcsolatos cikk a cikkek mennyisége miatt a mostani számba fért bele.

Tehát a mostani Atari Oldalakon lesz hírek (mint mindig), cikk a DSP-ről (vagy egy helyesbítés a következő Bevezetőben...), illetve az Imagecopy cikk folytatása (*Sajnos a cikkek mennyisége miatt nem lesz Windows95 for Atari computers bemutató - Lord Chaos.*). Ja, és nem vagyok mindféle Mem(Anyám tyúkja)isto, hanem egyszerűen és zseniálisan:

Memphisto

Hírek

NetBSD 1.0

(operációs rendszer, TT/F030)

Itt van immáron a második UNIX-style operációs rendszer Atari Falconra és TT-re, a NetBSD, mely többek közt PC-ken már jól bevált multitasking rendszer. Az első ilyen operációs rendszert, a Linux68k-t már széles körben használják Atarikon, X Windows grafikus felülettel. A NetBSD Falconos verzióját volt szerencsénk tesztelni, átlagban jobb eredményt produkál, mint a Linux, de ez még változhat, hiszen a Linux68k-nak időközben megjelent a pl12 verziója, amely szerepel a hivatalos Linux-ban. Kiválóan ajánlott mindazoknak akik egyetemen UNIX-ot tanulnak, hálózatoznak, fejlesztenek, de azoknak is, akik egyszerűen meg akarják ismerni a UNIX igazi mivoltát.

Xchange

(utility, GEM alkalmazás)

Megjelent egy nagyon hasznos kis GEM tool, amely akkor nagyon hasznos, ha Ataris Calamus, Outline Art és Mac/PC *(MPC, háhháhááá!!!! – Lord Chaos)* gépeken futó Aldus Freehand, Adobe Illustrator vektoros programjaink között tudjunk kommunikálni. Calamusból (.CVG) PostScript-et (.EPS), ill. Adobe Illustratorból (.AI/.EPS), Aldus Freehand 3.1-ből (.EPS), Windows Metafile 3.0-ból (.WNF) és Word Perfect Graphic (.WPG)-ből Calamus 1.0-re (.CVG) és Outline Art 1.0-ra (.OA) tud konvertálni. Hasznos apróságot is belecsempésztek, miszerint nem csak file-onként, hanem alkönyvtáranként is lehet konvertálni.

Asteoridia

(játék ST/STe/TT/F030)

Az Asteorida c. klasszikus konzoljáték egy új válfaja jelent meg Atari gépekre, mely a hagyományos játék feldolgozása, sztoriban, tartalmában is megegyezik elődjével. Aki még nem ismerné annak röviden: Egy űrhajóval kell a galád aszteroidákat megsemmisíteni, melyek aztán még galádabb módon kettő kisebb darabra esnek szét. Addig kell ezeket a kis maszatokat darálni, amíg végképp el nem töröljük ezeket az univerzum színéről. Eközben gonosz kis UFO-k is lábatlankodnak, ők persze az aszteroidák oldalán állnak.

A szerzők kiváló effekteket és DMA zenét ígérnek STe/TT-re, Falconon pedig mod-zenét. Blitteres gépeken pedig 360 fokos háttérscrollt *(ezt én is megnézném... – Lord Chaos)*. Nem kell megijedni, a kisebb gépeken is meg lesz a megfelelő kompenzáció.

Atari QuickTime Player v0.96

(utility, minden Atarira)

Hahh, megjelent az általunk is annyira várt AQT, amely a Macintosh System-hez szervesen hozzátartozó kép- és animáció lejátszó rendszerének, a QuickTime-nak a file-jait képes Atarikon lejátszani. Hogy ez miért jó? Pl. a Myst összes animációja ebben a formátumban van *(.MooV (Mac) / .MOV (PC/Atari) – Lord Chaos)* letárolva, meg lehet őket tekinteni, de sok más hasznos alkalmazása is van. A lejátszót Dieter Fiebelkorn, a Gemview atyja írta. A csomag tartalmaz mindenféle lejátszót (alap, mc68020-as kódra optimalizált, koprocesszoros és külön F030 TC-s), plusz egy olyan kis programot, melynek segítségével az animációból kivehetjük az audiosávot külön file-ba.

Jaguar szekció

– NY, Sept 6. (Reuter) – Az Atari Corp. előre eladta az első sorozatban legyártott 20.000 db JagCD-k nagy százalékát, az év végére az 50.000 db is el fog kelni, ezt az Atari észak-amerikai elnöke jelentette. A JagCD készlethez tartozik a Blue Ligthning (repülős game), VidGrid (egy puzzle játék), Tempest 2000 soundtrack *(Wowww! – Lord Chaos)*, és a Myst *(Yesss! Ez Lord Chaos bácsi legkedvesebb gáméja, Myst rulez! – Lord Chaos)* játszható demoja.

– Megjelent az Ultra Vortek és a Rayman, két olyan játék, amelyre már nagyon vártak a Jag-tulajdonosok. Egy másik, még meg nem jelent játék, a Hover Hunter átkeresztelődött Phase Zero-ra, megjelenése a közeljövőben várható.

– Mellesleg a verebek azt csiripelik, hogy Európa-szerte létezik többfajta Jaguar hack developer kit, azaz nem hivatalos *(ez egy igen finom kifejezés volt! – Lord Chaos)* fejlesztői kit, amelyekkel magunk is nyomulhatunk Jaguaron. Már csak annyi probléma volna, hogy állítólag a 64 bites RISC procának még nincs meg az assemblere (folyamatban van a "készítése").

-= s =-

Imagecopy 4

2. rész

Convert (ALT + C, X): – egy képfile-t lehet átkonvertálni egy másik típusra. A file szelektálása után az alábbi menü jelenik meg:



Colours – a képnek színeinek a száma az aktuális formátumban

Format (ALT + F) – jelenleg tízféle formátumot ismer fel az Imagecopy, rájuk a kezdőbetűjükkel lehet hivatkozni

Atari Oldalak

Compression (ALT + C) – a tömörítés típusa lehet RLE (ALT + R), LZW (ALT + L), JPEG (ALT + J), sima tárolás azaz None (ALT + N)
Colour type (ALT + T) – színmód típusa lehet Monokróm (ALT + M), szürkeskálás (Greyscale, ALT + G), színes (Colour, ALT + C). A monó mód választása esetén természetesen 1 bitplane a színmélység.
Colour depth (ALT + L) – színmélység 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 12, 15 (ALT + B), 16 (ALT + I), 18, 21, 24 (ALT + T) bitplane lehet, ez formátumtól és színmódtól függ. A számokra az első számjeggyel lehet hivatkozni.
Match palette (ALT + M) – meghagyja az eredeti paletta méretét: pl. ST-n az 512-öt, STe-n, nem AGA Amigán a 4096-ot, PC-n és Falconon a 256K-t.
Quality (ALT + Q) – csak JFIF (JPEG) esetén jelenik meg, a százalékos minőséget kell megadni

Pár szó a felismert 10 fileformátum támogatott sajátosságairól:
Degas (*.PI?, *.PC?):
Tömörítés: RLE, None
Grayscale módok: 2, 4, 8
Colour módok: 2, 4, 8
CompuServe Graphics Interchange Format (*.GIF):
Tömörítés: LZW
Grayscale módok: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8
Colour módok: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8
Interchange File Format (InterLeave BitMap) (*.IFF):
Tömörítés: RLE, None
Grayscale módok: 2-8
Colour módok: 2-8, 15, 16, 24
GEM Image, X-IMG (*.IMG):
Tömörítés: RLE
Grayscale módok: 2-8
Colour módok: 2-8, 24
Joint Picture Expert Group (JPEG/JFIF) (*.JPG):
Tömörítés: JPEG
Grayscale módok: 8
Colour módok: 24
Zsoft PCX (*.PCX):
Tömörítés: RLE
Grayscale módok: 2, 3, 4, 8
Colour módok: 2, 3, 4, 8, 24
Prism Paint (*.):
Tömörítés: RLE, None
Grayscale módok: 2-8
Colour módok: 2-8, 15, 16, 24
Targa (*.TGA):
Tömörítés: RLE, None
Grayscale módok: 8
Colour módok: 8, 15, 16, 24
Tagged Image File Format (*.TIF):
Tömörítés: LZW, RLE, None
Grayscale módok: 4, 8
Colour módok: 4, 8, 24
Windows & OS/2 Bitmap (*.BMP):
Tömörítés: None
Grayscale módok: 4, 8
Colour módok: 4, 8, 24

Print (P, ALT + P): – a file kiválasztása után a nyomtatási beállításokat kell elvégezni:
Printing - nyomtatandó file neve
X Pos (ALT + X) – a nyomtatási kép a bal margótól ennyi cm-re lesz, a default értékek mellett az other-rel (ALT + O) tetszőleges beírhatunk. Megjegyzendő, hogy a mértékegységet lehet változtatni, nem csak cm lehet.
Y Pos (ALT + Y) – ugyanaz, csak a felső margóra vonatkoztatva
Size (ALT + I) – a kinyomtatandó kép átméretezése cm-ben, default értékek vannak
Scale (ALT + A) – ez is méretezés, csak itt százalékosan kell megadni, default értékek vannak
Orientation (ALT + O) – a kép helyzete lehet álló (Portrait, ALT + P), vagy fekvő (Landscape, ALT + L)
V alignment (ALT + V) – a kép függőleges igazítása felülre (Top, ALT + T), középre (Centre, ALT + C), vagy alulra (Bottom, ALT + B)
H alignment (ALT + H) – a kép vízszintes igazítása balra (Left, ALT + L), középre (Centre), vagy jobbra (Right, ALT+ R)
Catalogue (ALT + C) – ???
Fill names (ALT + N) – a kép neve is kinyomtatódik
Text (ALT + T) – ???
Whole scale (ALT + W) – ???
Form feed (ALT + M) – lapelőretolás
Reset printer (ALT + R) – no comment...
Page (ALT + P) – a lapelőretolás lehet teljes (Whole, ALT + W), vagy csak részleges (Partial, ALT + P)
Copies – kinyomtatandó példányok száma

Layout (L, ALT + L) – a nyomtatási oldalt tervezhetjük meg vele. Ha a *.PAG kiterjesztésű ablakon lenyomjuk az egér jobb gombját, egy új menü tűnik elő:
Page size (ALT A, CTRL + A) – az oldal méretét állíthatjuk be:
Left margin (ALT + L) – a bal margó kezdete cm-ben
Right margin (ALT + R) – a jobb margó kezdete cm-ben
Top margin (ALT + T) – ugyanez a felső,
Bottom margin (ALT + B) – és az alsó margóra
A3 (ALT + 3) – nem az a lamer TV, hanem egy standard papírméret beállítása (29.70×42.00, cm esetén)
A4 (ALT + A) – a szokásos méret (21.00×29.70)
A5 (ALT + 5) – 14.85×21.00-es méret beállítása
B4 (ALT + 4) – 25.60×36.40
B5 (ALT + B) – 18.20×25.60
B6 (ALT + 6) – 12.80×18.20
Legal (ALT + G) – 21.55×35.56
Letter (ALT + E) – 21.59×27.94
Other (ALT + O) – egyedi beállítás
Portrait (ALT + P) – álló lap
Landscape (ALT + N) – fekvő lap
Import (ALT + I, CTRL + M) – egy képfile betöltése, egy kis téglalap fogja szimbolizálni a layout ablakon
Tile (ALT + T, CTRL + E) – képek elrendezése a nyomtatási oldalon, a menüpont csak több kép esetén van jelen
X dist (ALT + X) – horizontális távolság
Y dist (ALT + Y) – vertikális távolság
Unscaled (ALT + U) – meghagyja a kép és a téglalap méretét
Resize (ALT + R) – kép átméretezése
Rescale (ALT + E) – a téglalap átméretezése
Print (ALT + P, CTRL + P) – a layout oldal kinyomtatása
Save (ALT + S, CTRL + S) – a layout oldal elmentése *.PAG névvel. Ezt a View-nál ugyanúgy be lehet tölteni, mint a Catalogue-ot (*.CAT).
View (ALT + V) – a layout ablak méretének megváltoztatása
Full page (ALT + F) – teljes lap láthatóvá válik az ablakban
Half size (ALT + H) – a lap nézeti mérete: fél méret
Actual size (ALT + A) – az aktuális méret
Print size (ALT + P) – a nyomtatási méret
Select size (ALT + S) – méret beállítása
Current size – aktuális méret és az
New size – új méret százalékban

Ha a layout ablakban (*.PAG nevű), egy téglalapon lenyomjuk a jobb egérgombot, egy új menüt kapunk:
Information (ALT + I) – a múltkor tárgyalt infó menü
Size etc. (ALT + S) – az adott képre (téglalapra) vonatkozó méretbeállítás
Size (ALT + I) – kép mérete cm-ben, valamint
Unscaled (ALT + U) – eredeti méret
Original (ALT + O) – eredeti méret, figyelembe véve a kép DPI felbontását
Maximum (ALT + M) – maximális méret a lapmérethez képest
Align (ALT + A) – a kép igazítása
Left (ALT + L) – balra,
H centre (ALT + H) – vízszintesen középre,
Right (ALT + R) – jobbra,
Top (ALT + T) – fel,
V centre (ALT + V) – függőlegesen középre,
Bottom (ALT + B) – le, és végül
Centre (ALT + C) – mindkét irányban középre

Atari Oldalak

X pos (ALT + X) – a kép bal felső X koordinátája, és
Y pos (ALT + Y) – Y koordinátája,
Width (ALT + W) – szélessége,
Height (ALT + H) – magassága
Scale (ALT + S) – kép átméretezése százalékosan
X2 pos – a kép jobb alsó sarkának X koordinátája, valamint
Y2 pos – Y koordinátája
Preserve aspect ratio (ALT + P) – átméretezésnél nem engedi a torzulást, az összes paraméter automatikusan utánállítódik
Colours (ALT + C) – a kép színeinek beállítása
Model (ALT + D) – a színmodell lehet a szokásos RGB, de van CMY és CMYK is (színes nyomtató tulajok előnyben)
Brightness (ALT + I) – a kép fényereje százalékban 1-től 999-ig
Contrast (ALT + C) – plusz kontraszt 0-100%
Saturation (ALT + A) – plusz színtelítettség 0-100%
Red (ALT + R), Green (ALT + G), Blue (ALT + B), Cyan (ALT + C), Magenta (ALT + M), Yellow (ALT + Y), Black (ALT + K) – az egyes színösszetevők aránya -100%-tól +100%-ig
Send to back (ALT + B) – két kép átfedésekor az aktuálist a háttérbe teszi, illetve
Bring to front (ALT + F) – az előtérbe hozza
Duplicate (ALT + D) – az aktuális kép klónozása
Remove (ALT + R) – az aktuális képet törli a nyomtatási oldalról, megerősítést kér a program

Visszatérve a főmenüre:
Select (ALT + E) – az ablakok közti váltás a CTRL + ablakszámmal lehetséges, illetve az ablak nevének kezdőbetűjével
Quit (ALT + Q, CTRL + Q) – kilépés a progiból, vigyázni!

A harmadik pull-down menü:
Copy – egy kép vagy képrészlet kivágása
Copy image (ALT + C, C) – egy kéz jelenik meg pointerként, és ki tudunk jelölni egy téglalapot. Ezután a manccsal még áthelyezhetjük ezt a téglalapot, és csak a jobb gomb lenyomása után jön be a fileselector, és menthetjük el a kivágott képrészletet a beállított képformátumban (a default a GIF).
Print screen (ALT + P, D) – a képernyő kinyomtatása
All (ALT + A) – a teljes képméret,
Part (ALT + P) – vagy csak egy részlet, a procedúrát már ismertettem
Save image (ALT + S, S) – a kivágott képrészlet lementése (ugyanaz, mint a jobb egérgomb)

Legközelebbre már csak az Options menü maradt.

Scintillation / CGD ST

dsp56k

Hát ilyet! Képzeljétek, kitúrtak az előző számból! Ezt a ...ságot! Ilyen még nem volt, hogy a leírások tömkelege egyszerűen kirúgja az írásomat! Na mindegy... Nem szoktam én duzzogni, de... ja hogy térjek a lényegre! O.K.!

Sokak a címet elolvasva gondolhatják, hogy minek erről a prociról beszélni, hiszen korábbi számokban volt már róla szó, ennek ellenére én úgy érzem, hosszú idő telt el azóta, ezalatt sokat bővült a programozók ismerete, emiatt rendkívül megnőtt a DSP-támogatott alkalmazások köre és száma. Eddig inkább a demok "használgatták" és még egynéhány harddisk-recorder, manapság az összes hang- és képfeldolgozó szoftver ismeri és alkalmazza. Ez a jelentős fejlődés motivált engem eme cikk megírására.

Mint közismert tény, az Atari a Falcon megtervezésekor a NeXT számítógépek felépítését vette alapul *(Jól tették! – Lord Chaos) (De nem fut rajta a Windows 3.1/NT/'95 – Bill Gátész) (Ki ez a firkász és hogy kerül ide? – Lord Chaos)* és ezt helyezte egy ST dobozába, így került a DSP is bele a Falconba.

Első lépésként tisztázzuk, mit is csinál ez a DSP? Anyakönyvi neve Motorola DSP56001, mint neve is mutatja a DSP típusú processzorok családjába tartozik, azaz kissé RISC-es beütésűek, de amiben különböznek társaiktól, az a nagysebességű jelfeldolgozásra való felkészítés, azaz fogunk egy nagy adag jelhalmazt (JPEG/MPEG/hangfolyam stb.) és beletoljuk a DSP-be, aki a beleprogramozott algoritmus szerint átalakítja és továbbküldi. Amit még érdemes tudni, hogy a Falconba oly módon van belehelyezve, hogy a soros portja a gép Matrix procijára van kötve – ezen keresztül kapja és küldi a hangokat – és még van egy mezei 24-bites madzagja a 68030-as felé, ezen keresztül tudnak a programok kommunikálni a DSP-vel. Ennyi azt hiszem elegendő ezen a szinten.

Lássuk most az alkalmazások szintjét. A kezdetek kezdetén született néhány egyszerűbb HD-recorder program, és néhány demo már játszott négysávos modulokat. Nos, ezek tényleg nem használták ki a DSP erejét, hiszen van már 32 sávos 16-bites panorámázható modulszerkesztő is, ami már jelzi a DSP poverjét, de ennyire ne szaladjunk előre.

Ezek után megjelentek a DSP által támogatott JPEG képmegjelenítők, hiszen ez a formátum direkt jelfolyamnak lett kitalálva. Nos, ezekből jelent meg egy jó néhány igen hatékony példány. Annyira tetszett ez mindenkinek, hogy a Brainstorm-ék külön csináltak egy drivert melyet egy jó pár grafikus szoftver is ismer és rajta keresztül tömöríti ki JPEG file-jait. Node, ha már létezik JPEG kitömörítő, akkor lehet DSP-s MPEG lejátszót is csinálni! – ezzel a gondolattal megindult a különböző playerek gyártása. Itt Griff (Martin Griffith) járt élen, lejátszója egészen gyorsan játszik le (12 fps körül és felett), teszteltem már 30 Mbyte-os adult MPEG-gel, az eredmény magáért beszél (mármint a lejátszóé!), a probléma csak annyi, hogy hangot még nem játszik hozzá.

Eközben demos vonalon is történt fejlődés, jobban hozzá mertek nyúlni a programozók a DSP-hez, már nemcsak 4 sávon szólt a modul, s már nemcsak modullejátszót szimulál. A mostani demok már 3D-t számoltatnak DSP-vel, de minden más számolósabb dolgot is rábíznak, lehet jól texture mappelni stb. A különböző grafikus alkalmazásokban is terjed a DSP-használat (Apex Media, True Image, Rainbow Multimedia stb.). Itt a lényeg az az, hogy itt is terjed a mátrix alapú filterek használata – Gaussian smooth, motion blur –, amit a profibb rajz és képfeldolgozó szoftverek (lásd: Adobe Photoshop, Fractal Design Painter 3) is használnak. Na ez aztán egy DSP-nek való feladat és ezt szeretik is mostan használni. Ebben a témában azért még lehet fejlődni, de pl. a Rainbow MM jó példát mutat, hiszen egy komplexebb rajzeszközt is DSP-vel végeztet. Mindent összevetve jelentős fejlődést mutatnak az alkalmazások, de még van mit csinálni, hiszen a DSP alkalmas hangfelismerésre, de ki ne használna szívesen egy gyorsabb ZIP ki- és betömörítőt. Tény az, hogy ez a kis proci húzza a legjobban a Falcont, van még mit kihasználni rajta. Biztos vagyok benne, hogy lesz olyan alkalmazás, ami jobban...

Legközelebbre maradt a programozó lelkületűeknek egy source, amely realtime konvertál 24-bites TC képet 16-bit HC-re (a példát Bernd Hübenett-től vettem).

Lord Chaos

Assembly
PROGRAMOZÁS

Üdv mindenkinek!

A múlt hónapban tettem néhány felelőtlen ígéretet: belekezdtem az adattípusok ismertetésébe, s egészen odáig elmentem, hogy mindenféle bővebb forráslistákat fogok írni stb... Hát, ez volt az, amit nem kellett volna. A dolgok sajnos úgy alakultak, hogy evvel a számmal az én közreműködésem a GURU assembly rovatában véget ér. Sajnos, a többi, munkával kapcsolatos ügyletem nem teszi lehetővé számomra, hogy annyi időt szánjak az Amigára és az assembly rovatra amennyit szeretnék, s amiből Ti is profitálhattok. Ezért én a következő számmal átadom a stafétabotot valakinek, aki még jobban benne él a dolgokban, s ráadásul nemcsak unalmas rendszerbarát dolgokkal ismertet meg benneteket. Vannak már jelöltek erre a nemes posztra, de biztosabbat csak a következő havi GURUban lehet majd látni.

Azt a szolgáltatást, amellyel az Interneten segítettem az Amigás rászorulókat (néhány szoftver, valamint technikai konzultáció és rendszerbarát segítség a hegyvari@nfs.jozsef.kando.hu címen) továbbra is fenntartom. Itt megjegyzendő, ha van valakinek olyan programja, amit közkinccsé szeretne tenni (saját készítésű anyagokra gondolok itt elsősorban), annak mindig biztosítok helyet valamelyik gépünkön. Nagyjából ennyit szerettem volna írni búcsúzóul, most pedig törleszteni fogom a még múlt hónapról maradt adósságomat.

A programban szokás szerint első lépésként megnézzük, honnan indítottak bennünket, Workbench-ből vagy CLI-ből. Csak CLI-ből vagyunk hajlandók elindulni. Megnyitjuk a szükséges könyvtárakat, majd a shell által hozzánk továbbított parancssorból megpróbáljuk kihámozni a paramétert. Amennyiben létezik, filenévként fogjuk értelmezni. A NewDTObject hívással megnyitunk egy új objektumot, s csak egy kikötésünk van, amit a tag-ek segítségével közlünk is: szerintünk a megnyitandó objektum egy kép. Amennyiben nem az, vagy a file nem is létezik, hibajelzéssel kiszállunk. Itt ugyan nincs beleírva a programba, de az IoErr() függvénnyel elkérhetnénk a hiba pontos okát is. Következő lépésként igyekszünk bővebb információt nyerni a megnyitott képről: ez a GetDTAttrsA() segítségével lehetséges, paraméternek egy taglistát kell megadni. A tag-ek jelzik azokat az adatokat, amire kíváncsiak vagyunk. Ez jelen esetben mindössze egy ModelD. A GetDTAttrsA() visszatéréskor közli, hogy hány darab paramétert sikerült a taglistában megadottak közül sikeresen kitölteni. A ModelD-ből ki tudjuk deríteni, hogy szükséges-e valamilyen különleges (HAM, ill. Half-Brite) screen a kép megjelenítéséhez. Ezek azok a formátumok, amikből a beépített konverter nem tud normál képernyőre fordítani. Egyébként pedig tökéletesen megfelel nekünk a Workbench is. Meg is nyitjuk az ablakot, csak úgy bele mindenbe, különösebb paraméterek nélkül.

Ahhoz, hogy a képet megjelenítsük, be kell állítanunk négy alapvető paramétert a SetDTAttrsA() segítségével. Ezek határozzák meg az objektum szélességét, valamint a kép bal felső sarkának helyét az ablakon belül. Szokás szerint ezeket is tagekkel lehet beállítani.

Ha eddig minden rendben ment, az AddDTObject() függvénnyel meg lehet kísérelni az objektum hozzárendelését az ablakhoz. Ekkor a kép még nem jelenik meg, ehhez meg kell még hívnunk a RefreshDTObjectA() függvényt is.

Ha minden rendben történt, a kép kikerül a Workbench-re. Ezek után nincs más hátra, mint várni egy CTRL/C szignált. Ha ez megjött, nekiláthatunk a takarításnak. Az ablakról a RemoveDTObject() leszedi a képet, majd a DisposeDTObject() teljesen megszabadul tőle.

Természetesen a datatype-okat nem csak ilyen egyszerű feladatokra lehet használni. Mivel a datatype-ok az Intuition Gadget osztályának egyik alosztályát képezik, a gadget-ekhez hasonló módon lehet hozzárendelni őket az Intuition ablakokhoz.

A datatype-okon jelenleg a következő műveleteket lehet végezni: írás, olvasás, nyomtatás, kép vagy hang megjelenítése illetve lejátszása, plusz clipboard hozzáférés. Ezeket a funkciókat tudja a 3.0-s rendszerhez adott MultiView is, a beágyazott adattípusok segítségével.

A kezelés elvi menete a következő: új objektumot a NewDTObjectA()-val hozhatunk létre. A függvény egy mutatót ad vissza a keletkezett BOOPSI objektumra, miután felhasználta a paraméterként megkapott filenevet. Az objektumhoz felhasznált adat azonban nemcsak filebÓl, hanem más helyről is érkezhet, például okáért a clipboardról. Ezt és még más paramétereket lehet megadni egy taglistával.

A létrejött objektumtól üzeneteket tudunk fogadni. Ennek leggyakrabban követett módja az ICTARGET_IDCMP beállítása ICA_TARGET-ként. Ekkor minden üzenet egy-egy IDCMP_IDCMPUPDATE keretén belül fog érkezni. Összetettebb esetben az üzenet fogadója lehet egy másik BOOPSI objektum is.

Ahhoz, hogy egy objektumot hozzárendeljünk egy ablakhoz, ismerni kell az objektum minimális igényeit. Egy kép esetén meg kell tenni amit a mi kis példánk is tartalmaz: ellenőrizni kell, hogy a képhez szükséges-e külön képernyő megnyitása.

Az objektumot az ablakhoz az AddDTObject() függvény rendeli hozzá. Az objektum bekerül az ablak gadget listájába, az általunk előírt pozícióra. Ennek ellenére tilos az objektumokat a datatypes. library által biztosított függvények kihagyásával, közvetlenül az Intuiton-nel hozzáadni az ablakhoz.

Mikor az objektumot hozzáadjuk az ablakhoz, az objektum hozzárendelési eljárása elindul, s elvégzi a megfelelő konverziót (a file-t dekódolás után a korrekt formátumra alakítja). Ez a művelet hosszabb ideig is tarthat, ezért kérhetjük külön process indítását. Amikor a process befejeződik, a célobjektum megkapja az elkészült üzenetet, s továbbmehetünk az objektum frissítésére.

Kilépéskor a RemoveDTObject függvénnyel kell leszedni az objektumot az ablakról, majd a DisposeDTObject-tel eldobni.

Nagyjából ennyi lett volna az e hónapra rendelt assembly szentencia.

Mindenkinek jó mulatást kíván

Prunoki, a távozóács

GURU hívők figyelmébe ajánljuk a következő 2 oldalt, melyeken az eddig megjelent GURU-k tartalmát találhatjátok meg. A korábbi listákkal ellentétben most ábécé sorrendben közöljük a listát, talán így egy kicsit használhatóbb lesz.

MIT HOL TALÁLSZ?

Óravédelem (HW)	9303	L
3D Interior Designer	9503	I
A Pokol Angyalai 2	9501	I
A-Train	9205	L
A-Train	9301	L
A-Train	9302	L
A1200 tower	9507	I
Abandoned Places	9201	L
Abandoned Places	9311	L
Aces of the Deep	9502	L
Aces of the Pacific	9203	L
Aces over Europe	9403	L
ADPro V2.5	9404	I
Advantage Tennis	9404	I
Aegis	9409-10	L
Airbus 320	9307	L
Aladdin	9412	I
Alfred Chicken	9312	I
Alien Breed II	9312	I
Alien Breed II	9409-10	L
Alien Breed Special Ed. '92	9301	I
All Terrain Racing	9408	I
All Terrain Racing	9504	I
Alone in the Dark	9303	L
Alone in the Dark CD	9404	I
Ambermoon	9402	I
Ambermoon	9404	L
Ambermoon - Amberstar 2	9306	I
American Football	9404	L
American Revolt	9401	I
Amiga AT-BUS HD controller (HW)	9311	L
Amiga AT-BUS HD controller (HW)	9309-10	L
Aminet CD	9507	L
Apocalypse	9307	I
Apocalypse	9408	L
Arabian Nights	9306	L
Arcade Pool	9405	I
Arcade Pool	9408	L
Archon Ultra	9404	L
Arehon Ultra	9401	I
Armaeth	9402	I
Armoured Fist	9503	L
Art Expression	9305	L
Asimov's Ultimate Robot	9504	I
Assasin	9403	I
Assasin S.E.	9402	I
Autodesk Animator Pro (PC)	9305	L
Autodesk Animator	9309-10	L
Autodesk Animator Pro	9307	L
Autodesk Animator Pro	9308	L
Autodesk Animator Pro (PC)	9306	L
Autománia	9505-06	I
B-17 Flying Fortress	9204	L
B-17 Flying Fortress	9306	L
B-Wing	9401	I
B-Wing	9402	L
Backup	9503	L
Banshee	9408	L
Bard's Tale Construction Set	9303	L
BAT II	9303	L
Battle Chess 4000	9304	L
Battle for the Ashes	9505-06	I
Battle Isle	9202	I
Battle Isle '93	9309-10	L
Battle Isle 2	9402	I
BC Kid	9205	I
BC Racers	9503	I
Beauty and the Beast	9309-10	L
Beavers	9306	I
Beavers CD32	9407	I
Beneath a Steel Sky	9407	L
Benefactor	9505-06	I
Beneth a Steel Sky	9305	I
Betrayal at Krondor	9311	L
Betrayal at Krondor	9309-10	L
Big Sea	9502	L
Bill's Tomato game	9302	L
Blaster	9311	I
Blob	9309-10	L
Bloodnet	9404	I
Bloodnet	9502	I
Bloodnet	9309-10	I
Blue & Gray	9403	L
Blue Force	9308	L
Blue Force	9309-10	L
Bob's Bad Day	9401	I
Body Blows	9304	I
Body Blows	9305	I
Body Blows	9311	I
Body Blows	9403	I
Body Blows AGA	9411	I
Body Blows Galactic	9312	I
Bonanza Brothers	9203	I
Boppin	9202	I
Borobobur	9505-06	I
Breach 3	9405	I
Brian the Lion	9406	L
Brutal Football	9403	L
Bubba & Stick	9309-10	I
Bubba 'n Stix CD32	9407	I
Bubba and Stix	9404	I
Bump & Burn	9411	I
Burning Rubber	9402	L
Cabriel Knight	9405	L
Caesar	9301	L
Caesars Palace	9301	I
Calligary TrueSpace 1.0	9504	I
Campaign	9202	I
Campaign II	9509	L
Cannon Fodder	9403	L
Cannon Fodder 2	9412	I
Captain Dynamo	9307	I
Captive	9301	I
Car and Driver	9303	L
Cardiaxx	9401	I
Carmen Sandiego	9309-10	L
Carriers at War	9311	L
Carriers at War II	9406	L
Castles II	9504	I
Cattivik	9304	L
Central Intelligence	9408	I
Central Intelligence	9411	L
Chaos Control	9404	I
Chaos Engine	9302	I
Chaos Engine	9312	I
Chassmaster 4000 Turbo	9403	L
Chessmaster 2100 (C64)	9303	L
Chessmaster 4000 turbo	9404	L
Civilization	9203	L
Clik Clak	9201	I
Clockwiser	9504	I
Colonial Conquest 2	9503	L
Colonization	9508	I
Combat Air Patrol	9401	L
Commander Blood	9501	L
Computer '94 Köln	9412	I
Conquest of the Longbow	9201	L
Contraptions	9302	L
Cool Spot	9402	I
Cosmic Spacehead	9403	L
Cover Girl Poker	9309-10	L
Covert Action	9202	I
Cowox (HW)	9202	L
Crazy Cars 3	9203	I
Creatures	9306	L
Creepers	9304	L
CrossWords	9205	I
Crystal Dragon	9508	L
Crystal Dragon	9505-06	L
Curse of Enehantia	9302	L
Cyber Assault	9202	I
Cyberpunks	9402	I
CyneMorph	9306	I
Cytron	9302	L
D/Generation	9405	L
Dalek Attack	9303	I
Dangerous Streets	9504	I
Dark Legion	9503	L
Dark Legions	9405	I
Dark Seed CD32	9411	I
Dark Sun	9204	L
Dark Sun	9312	L
Dark Sun	9401	L
Darklands	9204	L
Darkmere	9405	I
Darkmere	9407	L
DarkSeed	9301	I
Darkseed (térkép)	9306	L
Das Sehwarze Auge	9302	L
Day of the Tentacle	9302	I
Day of the Tentacle	9308	I
Deliverance	9202	I
Delta V	9312	I
Delta V	9407	I
Delta V	9412	I
Deluxe Music II	9312	L
Dennis	9404	I
Der Clou	9507	L
Derive	9201	L
Desert Strike	9306	L
Devpac 3	9201	L
Devpac 3	9202	L
Diabolik	9205	I
Die Prüfung-The Examination	9307	L
Diggers	9308	I
Diggers	9312	L
Digitol Love	9401	I
Dimo	9304	I
Directory Opus	9309-10	I
Discovrey	9202	L
Disposable Hero	9402	L
Dog Flight	9306	L
Doodle Bug	9301	L
Doom klónok Amigára	9509	I
Double Dragon 3	9205	I
Dracula Unleashed	9401	I
Dragon Lore	9407	I
Dragon Stone	9408	I
Dragonstone	9503	L
Droofos	9202	L
Dune II	9303	L
Dune II	9307	I
Dune II	9308	I
Dungeon Hack	9401	I
Dungeon Hack	9402	I
Dylan Dog 4	9303	I
Earthsiege	9502	I
Easive Action	9407	L
ECO Quest	9201	L
Ecstatica	9412	L
ECTS	9306	I
ECTS	9311	I
ECTS	9406	I
ECTS	9409-10	I
ECTS '94	9204	I
El-Fish	9307	L
Elder Scrolls	9403	I
Elf	9301	I
Elfmania	9403	I
Elfmania	9408	L
Elite 2	9311	I
Elite 2	9402	I
Elvira II	9201	L
Elvira II (C64)	9301	L
Epic	9201	I
Epic	9202	I
Epic	9203	I
Espana The Games '92	9204	I
European Championship	9402	L
Exodus3010	9303	L
Exodus3010	9306	L
Expert Animator	9203	L
Eye of the Beholder II	9201	L
Eye of the Beholder III	9305	I
Eye of the Beholder III	9307	L
F 17 Challenge	9311	L
F-155 Strike Eagle III	9304	L
Falcon 3.0	9204	L
Falcon 3.0	9205	L
Falcon Mission Disk I	9302	L
Fantasy Empire	9402	L
Fantasy Fest	9501	L
FastLane Z3	9407	I
Fate	9203	I
Fate	9408	L
Fate	9411	L
Fate	9409-10	L
Fatty Bear	9305	I
Fields of Glory	9309-10	L
Fifa Soccer	9412	I
Fighter Wing	9503	I
Final Conflict	9201	L
Final Data 1.0	9509	I
Final Writer 3.0	9504	I
Fire and Ice	9403	I
Fireforce	9504	I
Flashback	9303	L
Fleet Defender	9405	I
Flight Simulator 5	9404	I
Flight Simulator 5	9405	I
Flink	9502	L
Floor 13	9203	I
Football Pro	9312	L
Freddy Pharkas	9308	I
Front Page Sports Football	9306	L
Frontier-Elite II	9401	L
Fury of the Furies	9402	L
G-LOC	9203	I
Gabriel Knight	9404	L
Galactic Warrior Rats	9305	L
Gateway II	9308	I
Genesia	9406	L
Genesia	9407	L
Ghost	9501	I
Global Domination	9406	I
Global Domination	9309-10	I
Globocop	9408	L
Goal	9309-10	L
GOAL!	9304	I
Gobliins 2	9301	I
Goblins 3	9403	L
GoldEd	9502	L
Guilty	9504	L
Gunship 2000	9202	L
Gunship 2000	9309-10	L
Guy Spy	9201	I
Hannibal	9503	L
Harlequin	9201	L
Harpoon Designer's Series	9308	L
Harrier Jump Jet	9304	L
HD-s disk drive (HW)	9406	L
HD-s disk drive (HW)	9408	L
Heart of China	9201	L
HellCab	9409-10	L
Heimdall 2	9408	L
Heimdall II	9404	I
Heirs to the Throne	9407	L
Hero Quest II	9303	I
High Seas	9508	L
Hired Guns	9401	L
Home Video Producer (C64)	9312	L
Home Video Producer (C64)	9401	L
Hook	9203	L
Hudson Hawk (C64)	9302	L
Human Race	9307	L
Humans	9201	I
I Play 3D Tennis (C64)	9303	L
Image FX	9303	L
Image FX 2.0	9501	L
Incredible Toons	9405	L
Indy Heat	9301	L
Indycar Racing	9407	I
Inter Word (C64)	9306	L
Interjú Dr. Peter Kittel	9508	I
International Athletics	9502	I
International Open Golf	9308	L
International Open Golf	9402	I
Interpaint (C64)	9305	L
Iron Helix	9406	L
Ishar	9202	L
Ishar	9203	L
Ishar 2	9311	L
Ishar 3	9404	I
Ishar III	9411	L
Ishar III	9409-10	L
Island of Dr Brain	9302	L
Jack Nicolaus' Unlimited Golf	9408	L
James Pond 3	9407	L
Joe & Mac	9303	I
Johnny Castaway	9301	L
Jordan in Flight	9304	I
Jordan in Flight	9306	L
Journeyman Project	9402	I
Jungle Strike	9501	I
Jungle Strike	9409-10	I
Jurassic Park	9403	I
K-240	9309-10	I
K240	9408	L
K240	9409-10	L
KGB	9302	I
KGB	9303	L
KGB	9307	L
KGB	9308	L
Kid Chaos	9411	I
Kid Chaos	9409-10	I
King Pin	9407	I
King Quest VI	9409-10	I
King's Quest sorozat	9409-10	L
King's Quest VI	9302	L
Kingmaker	9507	L
Kingpin	9504	I
Kiro's Quest	9202	L
Knightmare	9201	L
Knightmare	9501	L
Korszerű adattárolás 2 (C64)	9502	L
Lands of Lore	9309-10	L
Larry - Collector's Edition	9504	I
Larry 6	9402	L
Laser Squad	9205	L
Laura Bow 2	9202	I
Legacy	9305	I
Legacy	9308	L
Legacy of Sorasil	9406	L
Legend	9301	L
Legend	9302	L
Legend 2	9311	L
Legend of Kyrandia	9301	L
Legend of Myra	9304	L

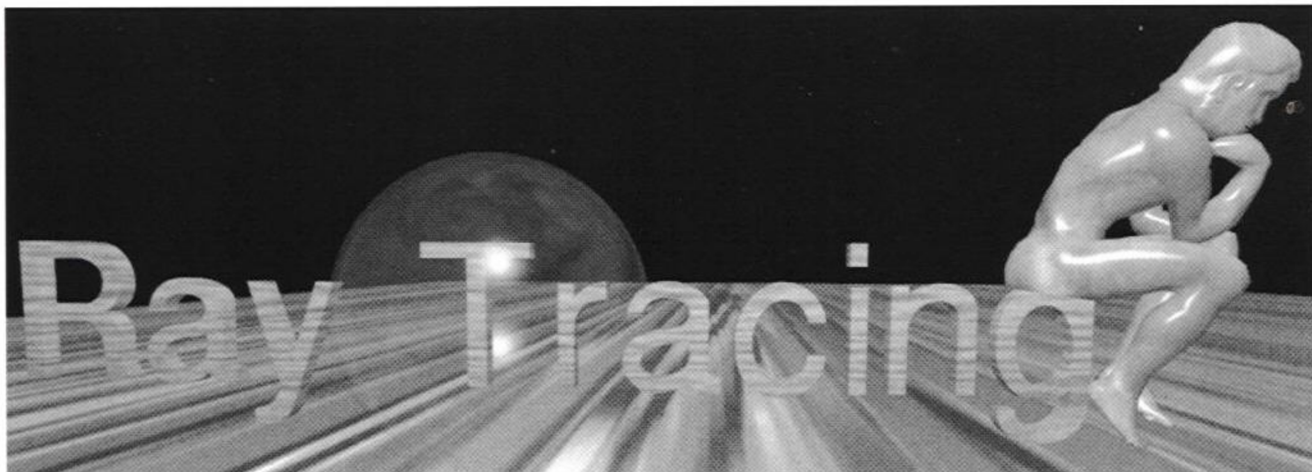
MIT HOL TALÁLSZ?

Lemmings	9203	I
Lemmings 2	9304	L
Lemmings II	9305	L
Lethal Weapon	9303	L
Liberation	9405	L
LightROM CD	9508	I
Lightwawe	9406	L
Lightwawe	9408	L
Ligtwawe	9405	I
Lionheart	9302	I
Lionheart	9305	L
Litil Divil	9304	I
Liverpool	9204	I
Locomotion	9202	I
Lode Runner	9412	I
Long Life	9412	I
Lords of the Realm	9412	L
Lords of the Realms	9407	I
Lost in Time	9312	L
Lotus CD	9409-10	I
Lotus III	9205	L
Lotus III RECS (pályaszerkesztő)	9305	L
Lotus Trilogy	9403	L
Lure of the Tempress	9204	L
Lure of the Temptress	9203	L
M. United - The Double	9508	L
Mad TV	9202	L
Manehester United P.L.C.	9406	L
Mario	9304	I
Mario is Missing	9302	I
Mario's Time Machine	9403	I
Marvin	9407	I
Marvin's M. Adventure	9501	I
McDonald Land	9306	L
Mean Arenas	9504	I
Media Point	9402	L
Mega Lo Mania (PC)	9302	I
Megafortress	9203	L
MegaRace	9309-10	I
Menzoberranzan	9502	L
Mercenaries	9305	L
Micro Machines	9311	L
Microcosm	9312	I
Microprose Fomula One	9201	L
Microsoft Cinemania '95	9504	I
Microsoft Golf 2.0	9412	I
Midwinter II	9308	L
Mighty Max	9409-10	I
Monkey Island II	9201	L
Monopoly	9304	I
Morph	9307	I
Morph	9308	L
Morph	9402	I
Morph Plus	9302	L
Mortal Kombat	9402	L
Mortal Kombat	9309-10	I
Mr. Nutz	9407	L
MS Ententainment Pack	9501	I
MS Keyboard & Mouse	9502	I
MS Scenes	9502	I
Mutant League Hockey	9409-10	L
Myth	9201	I
Nascar Racing	9501	I
Network Rally	9405	L
Neural World	9405	I
Newcomer	9412	I
NHL Hockey	9309-10	I
Nick Faldo's Campionship Golf	9304	L
Nick Faldo's Golf	9407	L
Nigel Mansell's World C.	9302	L
Nigel Mansell's W.C. CD	9409-10	I
No Second Prize	9302	L
Nocropolis	9502	L
Nomad	9404	I
Norton Commander	9304	L
Oldtimer	9507	L
OMEGA (C64)	9404	L
OMEGA (C64)	9405	L
Omega (C64)	9406	L
Omega (C64)	9407	L
On the Ball	9409-10	L
Origin FX	9304	I
Oscar (CD32)	9403	L
Out to Lunch	9408	L
Overdrive	9307	L
Overdrive	9312	L
Overkill	9312	L
Overlord	9408	L
Pacific Strike	9401	I
PageStream 3.0	9502	I
Paladin	9205	L
Parlor Games	9301	I
Party '94	9501	I
Patrician	9502	L
Patriot	9311	I
PCMCIA (HW)	9303	L
Pepper's Adventures	9307	L
Perfect General	9205	L
Perihelion	9508	L
Perihelions	9311	I
PGA European Tour Golf	9501	I
PGA Tour Golf 486	9412	I
Pinball Dreams	9201	L
Pinball Dreams	9308	I
Pinball Fantasies	9205	L
Pinball Fantasies	9301	L
Pinball Fantasies	9402	L
Pinball Illusion	9503	I
Pinkie	9403	I
Pinkie	9505-06	L
Pirates Gold	9401	I
Pirates Gold	9504	I
Pixel 3D Professional 2.0	9411	L
Pizza Tycoon	9504	L
Planet's Edge	9403	I
Police Quest 4	9404	L
Police Quest III	9204	L
Pollinator	9203	I
Pool	9302	I
Pool 2	9403	I
Populous II	9303	I
PPaint 6.1	9503	L
Premier Manager	9304	L
Premier Manager 3	9501	I
Premiere	9205	I
Pretty Good Privacy	9502	L
Prime Mover	9402	L
Prince of Persia 2	9309-10	L
Privateer	9305	I
Privateer	9401	L
Privateer	9405	L
Protostar	9308	L
Puggsy	9406	I
PushOver	9203	L
Putt Putt	9303	L
Quak	9311	I
Quest for Glory I	9305	L
Quest for Glory III	9205	L
Quik Thunder	9505-06	I
Rags of Riches	9309-10	L
Railroad Tycoon Deluxe	9401	I
Rampage	9402	I
Ramses	9201	L
Ravenloft	9405	I
Ravenloft	9406	L
Reach for the Skies (The B.O.B.)	9307	L
Realms	9201	L
Rebel Assault	9402	I
Rebel Assault	9309-10	I
Red Baron Mission Builder	9301	L
Red Zone	9204	L
Regent	9203	L
Return of the Phantom	9309-10	L
Return to Ringworld	9501	L
Reunion	9204	I
Reunion	9404	I
Rex Nebular	9301	L
Ribicon	9201	I
Ringworld	9308	I
Ringworld	9309-10	L
Robinson Requiem	9505-06	L
Robinson's Requiem	9402	I
Robinson's Requiem	9503	L
Robocop 3	9205	I
Robocop3(PC)	9302	I
Robosport	9202	L
Roger Rabbit	9204	L
Rome AD 92	9204	L
Rome AD92	9309-10	L
Roughness	9312	I
Ryder Cup Golf	9403	L
Sabre Team	9302	L
Sam & Max	9401	I
Sam & Max	9402	L
Sceptre of Bagdad	9309-10	I
Seal Team	9305	I
Seal Team	9401	L
Seawolf	9406	L
Second Samurai	9406	L
Secret Weapons of the Luftwaffe	9301	L
Seek & Destroy	9402	I
Sensible Soccer	9504	I
Sensible Soccer	9408	L
Sensible Soccer	9507	I
Settlers	9311	I
Settlers	9402	L
Shadow Caster	9401	I
Shadow Fighter	9501	I
Shadow of the Beast III	9205	L
Shadow of the Comet	9301	I
Shadow of the Comet	9307	L
Shadowworlds	9303	L
Shaq-Fu	9501	I
Sherlock Holmes	9407	I
Sierra Soccer	9408	L
Silly Potty	9205	I
Sim City 2000	9405	L
Sim Life	9304	L
Sim-City 2000	9309-10	I
Simon the Sorcerer	9312	L
Simon the Sorcerer 2	9509	L
Skeleton Krew	9408	I
Skeleton Krew	9411	I
Skeleton Krew	9502	L
Snoopy	9305	I
Soccer Kid	9311	L
Soccer Kid	9403	L
Son of Chuck	9306	L
Soundbits	9404	I
Sourcer	9202	L
Space Crusade	9201	L
Space Crusade	9305	L
Space Gun	9201	L
Space Hulk	9308	L
Space Hulk	9312	I
Space Max	9203	L
Space Simulator	9501	I
Spear of Destiny	9307	L
Special Forces	9202	L
Speed Racer	9312	L
Spellcasting Party Pak	9403	I
Stalker	9303	I
Star Command	9305	L
Star Command	9306	L
Star Controll	9303	L
Star Crusader	9412	I
Star Trek	9202	L
Star Trek/Judgement Rites	9405	L
Stardush	9404	I
Starlord	9405	L
Starrush	9203	I
Steel Empire	9202	L
Steg the Slug	9404	L
Stereogram programok Amigán	9503	L
Stereogram programok Amigán	9504	I
Stone Age	9202	L
Stonekeep	9312	L
Storm Master	9201	L
Street Fighter II	9303	I
Strike Commander	9312	L
Subwar 2050	9503	I
Super League Manager	9505-06	L
Super Skidmarks 2	9507	I
Super Soccer	9504	I
Super Stardush	9408	I
Super Stardust	9412	I
Super Tetris	9203	I
Superbase 4	9505-06	L
Superfrog	9305	I
Superfrog	9306	L
Superfrog CD32	9411	I
Superfrog PC	9402	I
Superhero Lea. of Hoboken	9409-10	L
Syndicate	9307	I
Syndicate	9507	I
Syndicate	9309-10	L
Syndicate	9309-10	L
Syndicate CD	9407	I
Táblázatkezelők Amigára	9409-10	L
T2 Chess	9502	I
Task Force 1942	9304	L
Tearaway Thomas	9303	I
Terminator II Arcade	9402	L
Terminator Rampage	9404	I
Tesserae	9402	I
The 7th Guest	9304	I
The Addams Family	9202	L
The Anelent Art of War i.t S.	9303	L
The Aquatic Games	9205	L
The Carl Levis Challenge	9204	I
The Chaos Engine	9305	L
The Dagger of Amon Ra	9301	I
The Day of the Tentacle	9309-10	I
The Incredible Machine	9302	I
The Ineredible Crash Dummies	9408	L
The Labirynth of Time	9401	I
The Legacy	9307	I
The Legend of Kyrandia 2	9309-10	I
The Lost Vikings	9308	L
The Red Crystal	9407	L
The Savage Empire	9205	L
The Settlers	9403	L
The Settlers	9408	I
Theme Park	9403	I
Thomas the Tankangine	9303	I
Tie Fighter	9402	I
Tie Fighter	9409-10	L
TIE Fighter Missions	9504	I
Tiny Skweek	9205	I
Top Gear 2	9501	I
Tornado	9312	L
Tower Assault	9501	I
Tower Assault	9408	I
Tower of Souls	9505-06	I
Track Display (HW)	9201	L
Transarctica	9306	L
Treasures of the Savage Frontier	9201	L
Trolls	9303	I
Trooddlers	9203	I
Turbo Assembler (C64)	9401	L
Turbo Assembly (C64)	9312	L
TURBOprint Professional 3.0	9504	I
Turrican 3	9312	I
TV Sports Basketball	9302	L
TV Sports Boxing	9302	L
Twilight 2000	9307	I
U.F.O.	9404	I
UFO	9505-06	I
Ultima 8	9407	L
Ultima sorozatok	9301	I
Ultima Underworld	9203	L
Ultima Underworld II	9304	L
Ultima VIII	9402	I
Ultimate Soccer Manager	9509	L
Under a Killing Moon	9408	I
Universe	9403	I
Universe	9408	I
Universe	9411	L
Unlimited Adventure	9501	I
Unnecessary Roughness	9405	I
Uridium 2	9312	I
Utopia	9307	L
V for Victory	9304	L
V for Victory 3-4	9311	I
Valhalla	9411	L
Valhalla	9412	L
Valhalla 2	9507	L
Valhalla 2	9508	L
Viking	9204	L
Virocop	9509	L
Virussss!	9501	I
Vital Light	9504	I
Vo! Joe!	9312	L
Voyeur	9503	I
Wacky Funisters	9305	I
Walker	9308	I
Walker	9309-10	L
WarpEngine	9502	L
Warriors of Relaine	9202	L
Waxworks	9302	I
Werewolf KA-50	9404	I
WF European Rampage Tour	9303	L
Whizz	9505-06	I
Wild Cup Soccer	9504	I
Wing Commander Arm.	9412	I
Wing Commander II	9203	L
Winter Olympics	9401	I
Wiz 'n' Liz	9406	L
Wizardry 7	9202	L
Wizardry 7	9205	I
Wizardry 7	9304	L
Wizardry 7	9305	L
WizKid	9205	I
Wolf	9412	I
Wolfenstein 3D	9407	I
Wolfpack	9411	I
Wonder Dog	9312	I
Wordtris	9302	I
World Atlas 4.0	9307	L
World Atlas 4.0	9505-06	I
World Cup USA '94	9408	I
World Tennis Championships	9204	I
World War II	9408	L
X-IT	9502	I
X-Wing	9305	L
X-Wing	9307	L
Xanth	9312	I
Xenobots	9306	L
Zeewolf	9508	I
Zool	9205	L
Zool	9305	L
Zool CD	9409-10	I
Zyconix	9303	I

* I: Ismertető vagy rövid leírás, billentyűk, stb. a játékról, programról, hardverről

L: Leírás, teljes végigjátszás tippekkel-trükkökkel

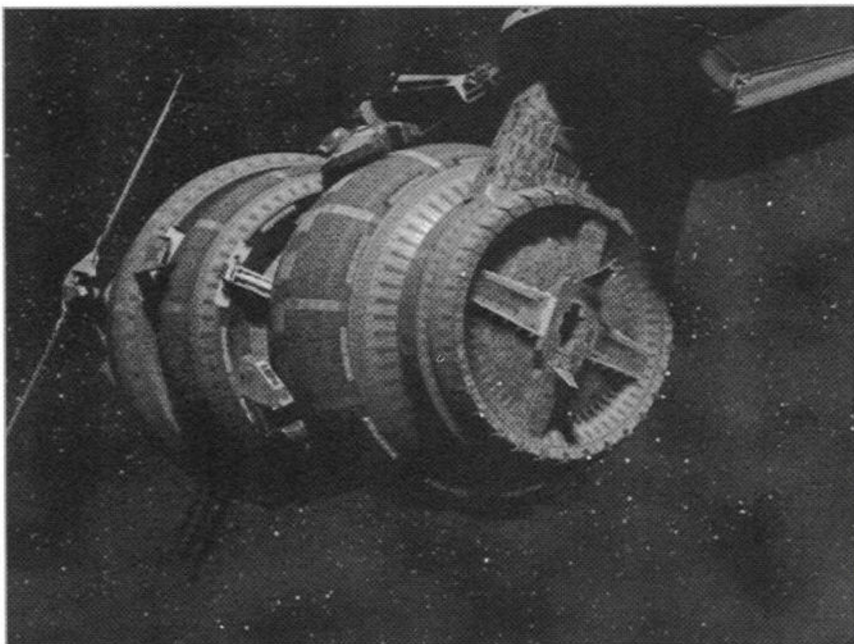
Laza



LightWave tippek

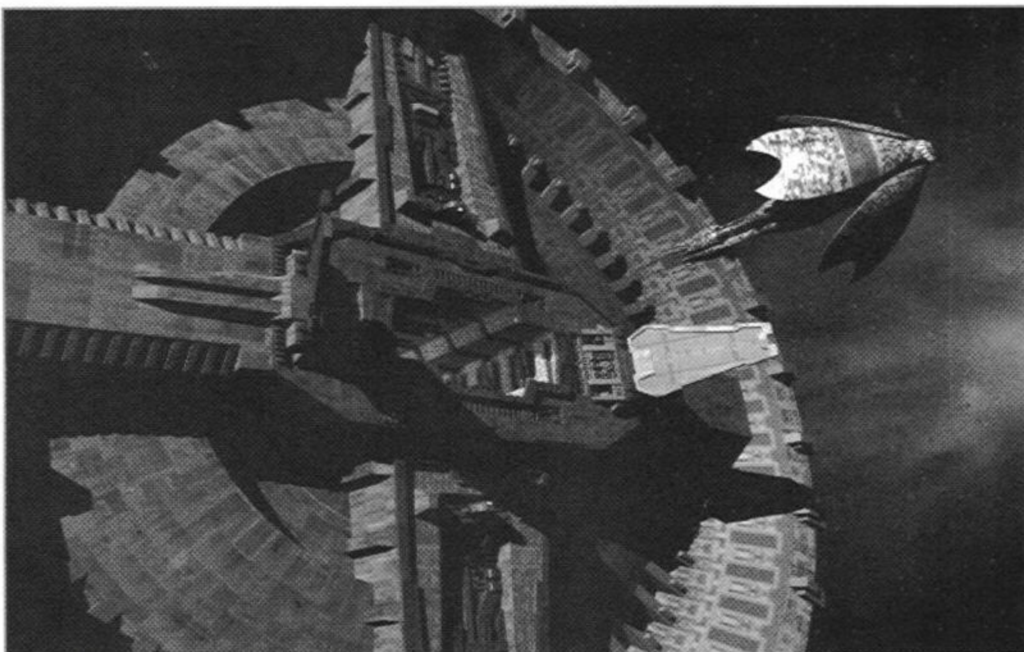
Aki már behatóbban tanulmányozta a lightwave-et, annak gondot okozhatott a layout-editor surface menüje. Az itt lévő felületi tulajdonságok kiismerése eszmé-letlen sok időt tud elrabolni főleg akkor, ha egy lassú gépünk van. (Na, ugye milyen jó lenne egy Blizzard 1260-as kártya?!) Eme időrabló tevékenységek elkerülése végett szeretném bemutatni nektek ezeket a tulajdonságokat. (Már hallom is, ahogy a távolban elcsendesülnek a "Surface menüt akarunk!" hangzatú felkiáltások.)

Először is fontos megjegyeznem, hogy a scene-nel együtt nem mentődnek le a surface-ek (hát hogy mentődne le amikor még neve sincs), tehát ne felejtsük el és használjuk gyakran a load/save surface opciókat. Jó ha sok felületet csinálunk előre és akkor nem kell valamilyen fontos, illetve határidős munkánál is felületgenerálásokkal időt pazarolni. A surface colorral kiválaszthatjuk a felület alapszínét, a mellette lévő "T"-vel textúrát választhatunk amit a felületre akarunk feszíteni. A texture type mellett, az első öttel a kiválasztott texture image felrakási módját választhatjuk, a többi pedig a lightwave saját, belső textúrái. A pixel blending-gel"elmoshatjuk" a kicsinyítés során eltorzult pixeleket, a negatív image-vel a világos színekből sötétet, a sötét színekből pedig világosat csinálhatunk. A texture axis-sal a textúra"irányát"adhatjuk meg, az automatic sizing-got benyomva a lightwave magától állítja a textúra nagyságát, de ne felejtsük el, hogy miután ezt az opciót aktivizáltuk elvesznek a beállított értékek. A texture size-zal a nagyságát, a texture center-rel az elhelyezkedését adhatjuk meg. A texture velocity-vel a textúra mozgását állíthatjuk be, ennek sebessége attól függ, hogy hány frame alatt mozdul el a megadott irányba, természetesen úgy mozdul el, hogy a surface felületén marad. A texture falloff-fal a textúra adott irányú "elhalványulását" állíthatjuk, ennek sebessége is természetesen az animáció frame-jeinek számától függ. Persze ezt az opciót egy képnél is használhatjuk de főleg animációnál van jelentősége. Ennek például akkor van értelme, ha egy láng egyre átlátszóbb csóváját akarjuk megcsinálni. A world coordinates-ot benyomva a beállított textúra értékek nem a surface koordinátáira vonatkoznak, hanem a világra amiben az objectek vannak. A belső textúráknál a textúra színét is meg kell adnunk a texture color-ral, ezekhez tartoznak még tulajdonságok melyekkel a textúra sajátosságait állíthatjuk. Például az underwater-nél a wavelenghttel egy hullám hosszát lehet beállítani, refractiv index-szel a tárgy fénytörésmutatóját (az üvegé például 0.43) és az edge transparency-vel az élek láthatóságát állíthatjuk be. (Ezután a mondat után elmondhatom, hogy nálam senki sem tud rosszabbul fogalmazni.) A smoothing-gal elmoshatjuk a surface-t (phong), a double side-dal pedig a tárgy belsejét is számoltathatjuk, aminek például egy poháránál fontos szerepe van. Az outline onlyval a surface-en nem lesz felület csak az object vonalai látszódnak, de minden tulajdonság ugyanúgy érvényesül. Az

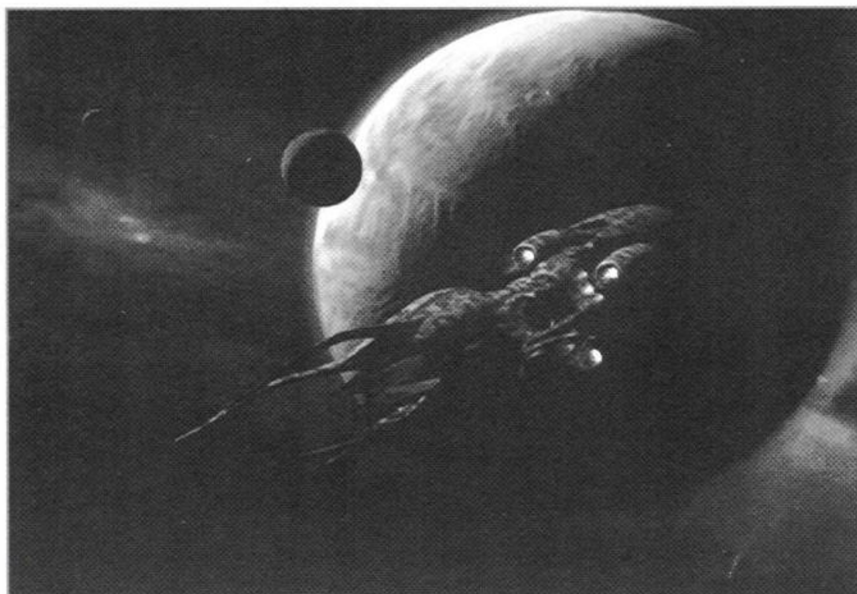


amely tulajdonság csak ennél a textúránál állítható. Ezek ismertetése fölösleges, és egyértelmű. Visszatérve a surface-menübe nézzük meg a többi tulajdonságot is. A luminosity-val a surface fényességét, a diffuse level-lel a surface color fénysugárzásának mértékét (ha fémes felületet akarunk, akkor legyen minél közelebb a 0%-hoz), a specular level-lel a fénytükröződési szintet, a glossinesel a csillogás mértékét, a reflectivity-vel a kiválasztott reflection image visszatükröződési szintjét, a transparency-vel a fényáteresztő képességét, átláthatóságát, a additive-vel a háttérbe lehet olvasztani a surface-t, ez lehet a backdrop vagy egy másik surface (például egy üveg és a címkéje). A sharp terminator-t benyomva a színátmenet rövidebb, jobban látható lesz. A color highlights-ot benyomva a surface színe részben megmarad és a fénytörésekben a surface színéből és a fény színéből egy átmenetet képez, ahelyett, hogy csak egy foltot rakna a felületre. Az image seam angle-vel (Angler?) a reflection image beesési szögét állíthatjuk be. A color filter-t benyomva (normal edge transparency-nél) a fedésben lévő

objectek színeinek a matematikai középértékének a színét láthatjuk. Ennek természetesen csak színes surfacenél van értelme. Tehát color filter nélkül additive, color filter-rel pedig szubtraktív színkeverést kapunk. Az edge transparency-vel homogén átlátszóságot lehet beállítani, ezzel üvegszerű tárgyakat tudunk készíteni. Ha az edge transparency normal-on van, akkor az átláthatóságot a transparency utáni érték határozza meg. Ha a másik két kapcsoló egyikét nyomjuk meg, akkor kap szerepet az edge treshold. A transparent-tet (átlátszó) akkor válasszuk, ha ködszerű tárgyakat akarunk készíteni (pl. atombomba). Ilyenkor a tárgy széle nem lesz kontrasztos, 1-es értéknél egészen beleolvad a háttérbe. Az opaque-et pedig abban az esetben kell bekapcsolni, ha búra-típusú látvány (repülőgép kabinja) megvalósításán fáradozunk. Az üvegnek van vastagsága, nem tökéletesen átlátszó, a széleken a camera irányából "vastagabb" a tárgy. Ezt a mértéket a már aktiválódott edge thresholdal határozhatjuk meg. Így élesíthetjük vagy ködösíthetjük el a széleket. Általában a transparentet érdemes bekapcsolni, ha Edge Transparency-t használunk. A max smoothing angle-vel a lekerekítendő, elmosandó felület phongolását paraméterezhetjük, ez alapbeállításban 89.5 fok ami azt jelenti, hogy 90 vagy annál nagyobb fokú "görbületeket" már nem próbál phong-olni. Végül pedig a bump maping következik, amely az imagine-ben altitude mapping-nek felel meg. A lényege, hogy a kiválasztott textúrát "kinyomja" a surface-ből aszerint, hogy milyen a pont fényereje, tehát a világosabb részeket kijjebb nyomja mint a sötétebb részeket. Ennek a kiemelkedésnek a mértékét a texture amplitude-dal határozhatjuk meg.



Ha már a Lightwave-nél tartunk, akkor mindenképp meg kell említenem egy olyan sorozatot, amely ezt a programot méltán híressé tette. Ezt a filmsorozatot úgy hívják, hogy BABYLON5, ez az a sorozat amit csak csodálattal lehet nézni, nekem minden résznél mentális orgazmusom van ahogy ezt a fantasztikus látványt magamba szívom. Nem csoda, hogy ezért a grafikáért EMMY díjat kapott a sorozat és maga a grafikus rendszer, a VideoToaster is. Ezek után azt hiszem, nem tűnik túlzásnak a reklámszövege: "A Science-fiction már a múlté". Mindenkinek melegen ajánlom, főleg PC-fejű embereknek és azoknak akik az Amigát játékgépnek tartják (lásd konkurens lap). Ha valaki még ezután sem ismeri el ennek a gépnek a létjogosultságát a számítógépes piacon, az szegénységi bizonyítványt állít ki magáról és ebben a bizonyítványban csak egy ötös lesz (vagy négyes), de az is csak DOOM-ozásból. Meg egyébként is, ne felejtsük el, hogy ez egy Hollywoodi filmsorozat és ott azt hiszem a producereknek van egy kis zsebpénze, tehát bármikor vehetnének olyan drága Silicon Graphics gépeket amilyet csak akarnak. Ők mégis az Amigát választották, gondolom volt rá okuk, de az biztos, hogy nem a pénz volt az. Nos erre egy PC-s azt mondaná, hogy jó-jó, megsajnálták szegény hülye Amigásokat és csináltak a gépükkel egy vacak sorozatot, bezzeg a többi filmben PC-t használnak. Aki ilyet mond az nem tudja mit beszél csak el van telve magától, mert anyuci meg apuci mindent megvesz neki (hypercolor nyomtatót amihez még papírt sem lehet kapni...) és azt hiszi övé a világ. Ha egy normális embert megkérdezünk a videostúdiókról, akkor a silicon gépek és az Amigák jutnak az eszébe (na meg persze a speciális célhardverek). Hogy mi ebből a tanulság, talán csak az, hogy nem minden PC ami toronyban van. Aki több híres Amiga felhasználásról akar olvasni, az letöltheti az Internet-ről a FamousAmigaUses nevű file-t (60kb!). Most jut csak eszembe a legfontosabb, minden vasárnap 18.25-kor a PRO7-en megy a BABYLON5-sorozat, aki kihagyja az nem tudja mit veszít. Addig is itt vannak a képek egy kis ínycsiklandozásnak. Még egy megjegyzést engedjetek meg nekem. Ez a cikk AMIGÁN készült, mégpedig úgy, hogy ment egyszerre három szövegszerkesztő, a Lightwve, a Dopus, az ADPRO és természetesen egy CD-Player. No comment. Remélem találkozunk a jövő hónapban, addig is"a fény legyen veletek".



by FRANKIE and GABRIEL

CD ROM - AMIGA, AMIGA - CD ROM

E hónapban is folytatjuk a néhány számmal korábban elkezdett CD-ROM sorozatot, egy különbség azonban lesz a korábbi részekkel szemben, hogy Petroff szárnyaló stílusa után kénytelen lesz mindenki beérni az én földhözragadt ismertetésemmel.

E havi fő témánk a CD³² lesz. Pontosabban az, hogy hogyan köthetjük össze pl. egy A1200-essel, ill. hogyan készíthetünk ún. boot-lemezt (CD-t) a CD³²-höz. E leírást persze csak barkácsoló kedvű olvasóinknak ajánljuk, aki nem akar forrasztgatni, készen is megvásárolhat ilyen jellegű hardware/software párosítást (pl. Network) – meglehetősen borsos áron.

A kábel elkészítése a mellékelt rajz alapján nem okozhat gondot – legfeljebb a csatlakozó beszerzése. De a csatlakozó sem lehet igazából gond, mert megegyezik az eredeti IBM PC-k keyboard csatlakozójával (ún. mini DIN). Az rajzon szerelő, MAX32-n alapuló megoldás műszaki szempontból korrekt (de egy kicsit drága). Így többen egy egyszerűbb, 74HC00-re épülő, egy ellenállást és diódát tartalmazó változatot használnak, mely olcsóbb (és persze szintén működő). Mindkét változat belefér a 25 pólusú soros csatlakozó házába. Lehet NYÁK-ot készíteni, de ekkora bonyolultság esetén a térhálós szerelési megoldás is követhető (saját felelősségre...). Az illesztő áramkörre azért van szükség, hogy a CD³² 0/+5V szintekkel működő soros portjának jelét a megszokott +12/-12V szintekre konvertálja (és főképp megfordítva).

A rajzok alapján lehetőség van billentyűzet csatlakozó kiépítésére is. A legegyszerűbb megoldás egy A2000-es vagy A3000-es billentyűzet beszerzése, aminek csatlakoztatásához 5 pólusú DIN aljzat szükséges.

E kábel segítségével lehetőség van akár 330.000 bit/s sebességű kommunikációra is. Ekkora sebesség mellett azonban az átvitel időnként hibázik, melyet pl. a twinexpress blokk ismétléssel javít. Az átviteli sebességet 290.000 bit/s-ra választva az átvitel hibamentes (nincs szükség blokkismétlésre).

A hardware rész után a software. Készítenünk kell egy olyan CD-t, melyen megtalálhatók bizonyos kommunikációs programok (pl. twin és/vagy sernet), továbbá lehetővé teszi a CD lemezek cseréjét (azaz kikapcsolja a CD³² automatikus resetjét a fedél felnyitásakor).

A CD-n bármit elhelyezhetünk, csak vegyünk néhány apróságot(?) figyelembe. Azaz olvassuk el alaposan a CD³² developer dokumentációt... Néhány fontos pontot azonban mi is kiemelünk, hogy megkíméljünk minden próbálkozót a hibás lemezek írásától...

1.) A CD nem írható (ill. csak egyszer...), továbbá nem scsi.device-on keresztül érhető el.

2.) A CD drive a bekapcsolás után egyszeres sebességű módban van, software-esen kell a duplasebességű módot bekapcsolni. A szükséges program megtalálható a developer lemezeken.

3.) A bootoláshoz szükséges a CD32.TM file elhelyezése a Trademark-nál (az ISOCD programban kell a generáláskor beállítani).

4.) Ha egérpointerre is szükség van, akkor le kell zárni a freeanim.library-t. Ez gyakorlatilag egy pár soros (célszerűen assembly) programot jelent, amit meg kell hívni pl. a user-startup-ból (de lehet ollózni, más CD³² lemezekről is, pl. microcosm-ról).

5.) Célszerű az összes parancshoz a teljes(!) elérési utat megadni, mert lassan seek-el a CD-n a rendszer (pl.: c:info)

6.) Ha audio cd-playert akar valaki felírni, akkor olyat kell választani, mely a cd.device-t használja (az első pont folyománya).

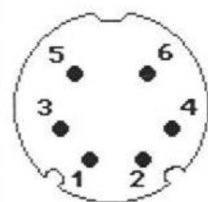
7.) A developer lemezek segítségével lehetőség van a generált iso file "felmountolására", azaz már a felírás előtt megtesztelhető, hogy valóban jó lett-e a file. (Optimalizálásnál az eredmény vagy jó lesz, vagy nem – a program hangulatától függően.)

8.) A Startup-Sequence-ből célszerű törölni az *addbuffers df0:* kezdetű sort, mert nincs floppy drive (egy szép requestert kapnánk egyébként).

9.) Reset hatásának elkerülésére felhasználható a NoReset nevű program, de egy akadálya van a tesztelésnek: e program A1200-esen rendszerösszeomlást okoz (nem kell elfelejteni visszaírni a startup-ba, a CD felírása előtt). Ha ez a program nem megszerezhető, akkor fel lehet építeni egy RAD:-ot, ahonnan a rendszer legközelebb újra indul (ez azonban RAM-ot foglal, amiből 2 MB egyébként sem túl sok).

Talán kezdetnek ennyi elég is lesz, az esetleg nyitva maradt kérdésekre következő számban még visszatérünk.

(JOCO)



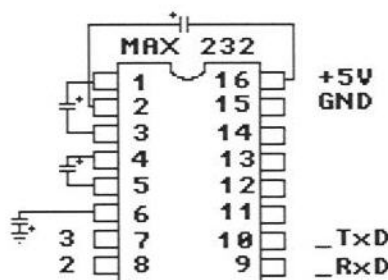
1 _TxD
2 keyboard DATA
3 +5V
4 GND
5 _RxD
6 keyboard CLOCK

CD³² AUX csatlakozó



1 keyboard CLOCK
2 keyboard DATA
3 -
4 GND
5 +5V

A2000/3000 billentyűzet csatlakozó



GND: mind a CD32, mind az Amiga oldalon be kell kötni (az Amiga oldalon a csatlakozó 7-es érintkezőjére).

Az IC lábai mellett (kívül) található számok szintén a soros csatlakozóra vonatkoznak.

A kondenzátorok 1 μF/16V értékűek (esetleg 10 μF/16V is megfelelő).

NOVOTRADE 2C Kft.



Master System kazetták

Ace of Ace
Back to the Future
Basketball Nightmare
Chuck Rock
Desert Speedtrap
Jungle Book

Game Gear kazetták

Alien 3
Desert Strike
Ecco the Dolphin
Jungle Book
Robocop vs Terminator

Mega CD lemezek

Tomcat Alley
Double Switch
FIFA International Soccer
Ecco the Dolphin
Prince of Persia
Thunderhawk
BC Racers
Rebel Assault

Mega Drive kazetták

NBA Live '95
Stargate
Generations Lost
Ecco 2
Jimmy White's Snooker
Jungle Book
Lion King
Pitfall
Syndicate

SEGA



MEGA DRIVE II + 2 cp	21.990 Ft
MEGA CD II	49.990 Ft
MASTER SYSTEM +2 játék + 1 cp	7990 Ft
GAME GEAR	16.500 Ft

Kiegészítők

Master system Control Pad	1.600 Ft
MS/GG konverter	1.790 Ft

Több mint 140 féle játék kazettával várjuk kedves vásárlóinkat!



64 bites videójáték!

ATARI JAGUAR JÁTÉKKAZETTÁK

Alien Vs Predator
Brutal Sports Football
Wolfenstein 3D
DOOM
Evolution Dino Dudes
Tempest 2000
Raiden
Trevor McFur in the Crescent Galaxy
Club Drive
Dragon
Kasumi Ninja
Iron Soldier
Bubsy
Checkered Flag
Zool 2

9.990 Ft

ATARI Jaguar videójáték
- 64 bites videó chip
- 16.8 millió szín
- CD minőségű 16 bites hang
- 1 kontrolpad
- játék (Cybermorph)

49.990 Ft



ATARI Jaguar kontrolpad
4.500 Ft

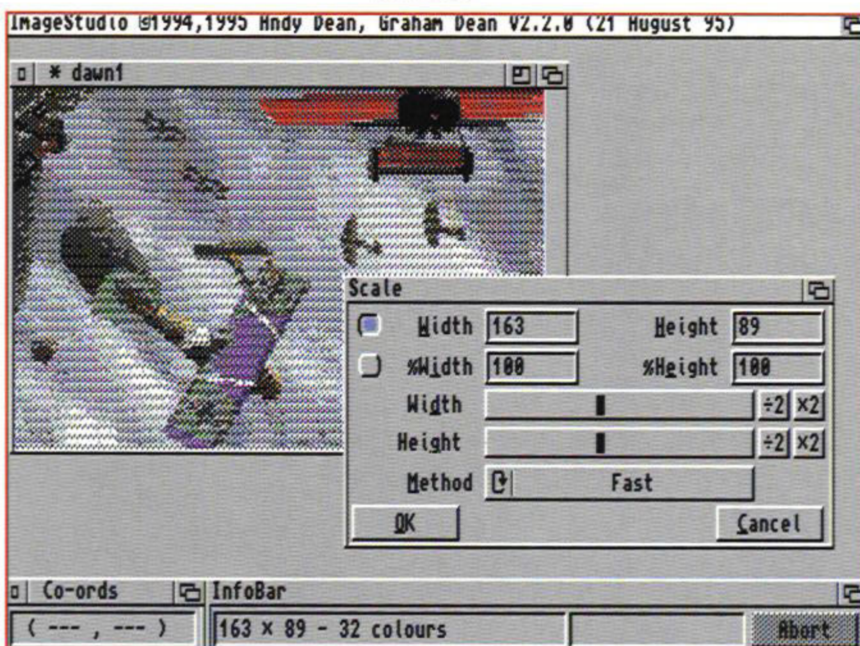
ATARI

ATARI 520 STFM számítógép
19.990 Ft
Monochrome monitor ST-hez
19.990 Ft
SF314 külső drive ST-hez
11.200 Ft

Áraink az ÁFA-t tartalmazzák!

Címünk: 1136 Budapest, Balzac u 35.
Tel.: 140-2954

Image Studio



Nagy hagyománya van Amigán a képfeldolgozó programoknak, elég csak az AD-Pro-ra, vagy az ImageFX-re gondolni. A most ismertetésre kerülő program egy teljesen új generációt képvisel és meglepő módon igencsak sok szolgáltatást kínál fel. A programnak mi a shareware verzióját teszteltük, mely csak abban különbözik a regisztrálttól, hogy maximum 512×512-es felbontású képekkel tudunk dolgozni. Egyébként a regisztrált verzióban a csillagos ég a határ, hiszen 32.000×32.000 pixelig képes dolgozni a program.

A program installálása a megszokott felületen keresztül történik, kívánságunk szerint a gép a 68000-res, vagy a 68020-as verziót telepíti fel. Mivel mindössze 600 kB-ot foglal el a teljes program, így akár lemezre is installálhatjuk, ha éppen nincs a közelünkben harddisk.

A program a következő adatformátumokat ismeri fel:

Microsoft Bitmap (BMP), Encapsulated Postscript (EPS), Compuserve Interchange Format (GIF), IFF Deep Pixel Format (IFF), Interlaved Bitmap (IFF-ILBM), Joint Photographic Experts Group (JPEG), ZSoft PC-Paintbrush (PCX), Portable AnyMap (PNM), Quick Raytracer RAW format (QRT), Silicon Graphics Inc. RGB (SGI), Targa Truevision (TARGA), Tagged Image File Format (TIFF), Virtual Memory Plus header (VMEM)

Ha ezek egyike sem lenne elég, akkor a program természetesen felkínálja a datatype-okon keresztüli kommunikációt is, ilyenkor az összes rendelkezésünkre álló fileformátumot beolvashatjuk. Természetesen nem csak olvasásnál, hanem kiírásnál is kiválaszthatjuk a nekünk megfelelő file formátumot.



Kezdjük az ismerkedést a **Project** menüvel, ahol a szokásos I/O műveleteken kívül azért akad egy-két kellemes dolog. A *Screen* pontnál szabadon (persze a gép határain belül) átkonfigurálhatjuk a Screen módot, valamint a használt font típust. A *Preferences* menüt szerintem tanítani kéne a programozók között, mert igen kultúrált módon szinte mindent beállíthatunk amire szükségünk lehet a program futása alatt. Nagy előny az is, hogy szabadon beállíthatjuk a külső képnéző és text olvasó programokat, így a komolyabb rendszerrel rendelkezők is ki tudják használni a program lehetőségeit. Utolsó érdekességünk a *Help* pont, ahol is egy amigaguide formátumú help-et hív be a program, persze csak ha ezt beállítottuk a Preferencesben.

A következő főmenü az **Edit**. Legelőször is az elengedhetetlen *Undo* és *Redo* funkciókkal találkozhatunk, mely ugyebár elengedhetetlen tartozék. Az Undo mélységét szabadon definiálhatjuk, alapállapotban 4. A *Flush Buffers* az Undo területet törli. A *Copy* és *Paste* parancsot gondolom nem kell bemutatnom, az érdekesség mindössze annyi, hogy a parancsok a kijelölt területre (kurzorral jelölhetjük ki) vagy kijelölés hiányában az egész képre vonatkozik. A további pontok mind a kijelölt területekkel vannak kapcsolatban. A *Region co-ords* segítségével akár pixel pontosan beállíthatjuk a kijelölendő területet, míg a *Region Clear* értelemszerűen törli a kijelölést. A *Select All* paranccsal a teljes képet jelölhetjük ki.

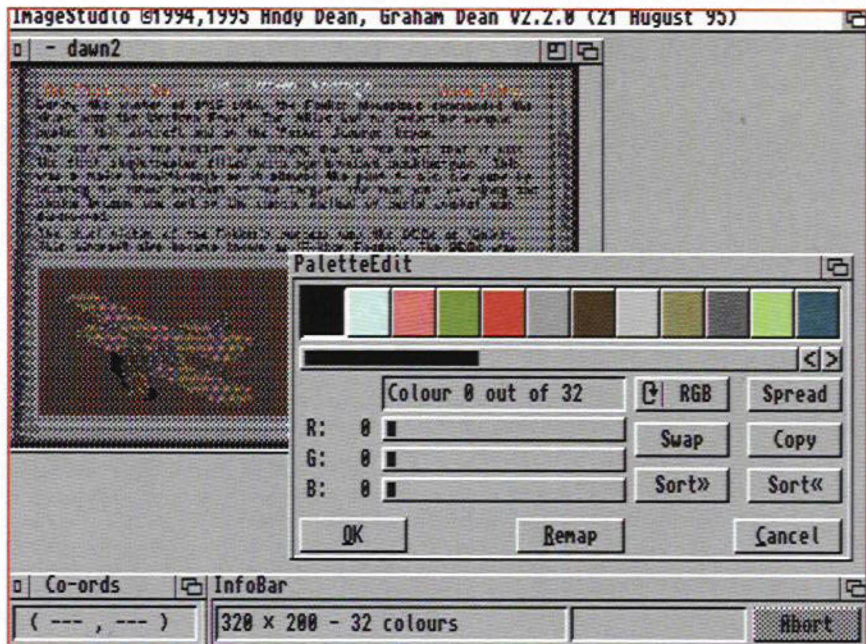
A **View** menüpont a kép nézegetéséhez kapcsolódik. A *Zoom In*, illetve *Zoom Out* funkcióval a kép kijelölt területére nagyíthatunk rá. Sajnos scrollozásra nincs lehetőségünk, de hát persze nem egy rajzoló programmal van dolgunk. A *Full Image* a teljes képre vált vissza. A *View* ponttal a program saját képnézőjét hívjuk be, ennek segítségével mutatja meg az aktuális képet a program. Itt állíthatjuk be a képnéző felbontását a *View Screenmode*-nál. Szükségünk is van a külön képnézegetésre, hiszen főleg a 68000-s verziónál a színek száma igencsak korlátozott, így a rendszer színeit leveszi a program és még ráadásul ditherezi is.

A **Process** menüben a leggyakrabban használatos manipuláló funkciók kaptak helyet. A *Crop* értelemszerűen a kijelölt képrészletre fejti ki hatását. A *Scale* a képek átméretezésében segít, külön opcióként választhatunk, hogy a gyorsaságot, vagy inkább a képminőséget helyezzük előtérbe a műveletnél. A *Colours* pontnál a színek számát állíthatjuk be, valamint itt választhatunk a lehetséges 6 ditherezési eljárás közül. Kü-



lön figyelmet érdemel, hogy egy kapcsoló segítségével gépünk automatikusan 16 millió színben képes kezelni a képet. A *Palette* menüben a szokásos pontok állnak rendelkezésünkre, bár tölthetünk, illetve menthetünk is palettát, ami elég kellemes dolog. A *Remap* funkció szintén kedvemre való volt.

Az utolsó menühöz érkeztünk, mely a **Tools** nevet viseli és gyakorlatilag ez az ami a legbulibb a programban. Az első pont a *Command Shell*, mely a külső parancsok végrehajtására szolgál, még nem nagy szám, de ami utána következik. Az első érdekesség a *Show Balance*, melyben a Brightness/Contrast/Gamma hármast tudja állítani mindenféle variációban. Külön állíthatjuk az RGB összetevőkre a paramétereket. Egyedül a CMYK kezelést hiányoltam, de érhető is, hogy hiányzik, hiszen az Amigás programok nem igazán támogatják. Az *Apply* lenyomásával aktualizálhatjuk a változást a képen. A következő opciónk a *Show Effekts*, mely a következőket tartalmazza:



- *Dinamic Range* - kiélesíti a képet
- *FlipX* - X irányú tükrözés
- *FlipY* - Y irányú tükrözés
- *Greyscale* - szürkeskálássá alakítja a képet
- *HighLight* - felvilágosítja



- *Negative* - negálja a képet
- *Random* - véletlenszerűen összekeveri a pixeleket
- *Remove Isolated Pixels* - a különálló pixeleket kiszedi
- *RollX* - X irányú csúsztatás
- *RollY* - Y irányú csúsztatás
- *Pixelize* - elpixelezi a képet
- *Shadow* - árnyékokat varázsol a képre

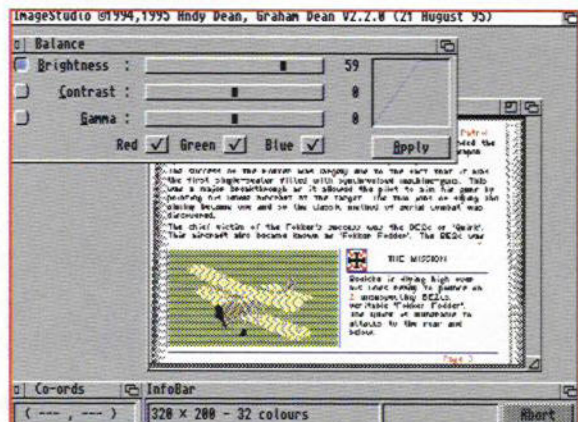
A következő menüpont a **Show Convolves**, mely a következőket tartalmazza:
- BlurHigh, BlurLow, Chisel, Cross, Diagonal, EdgeDetect, EmbossHigh, EmbossLow, Focus, FrostedGlass, RaiseHigh, RaiseLow, Shake, SharpenHigh, SparpenLow, Slash, Texture

Mivel a közölt Convolve rutinok többsége ismert már a képfeldolgozó programokból, így különösebben nem térek rá ki. Egyébként lehetőségünk van új mátrixok definiálására, már persze ha ilyen mélységig le szeretnénk ásni. Az utolsó menüpontunk a Show Scripts, mely az előre elkészített AREXX makrókat tartalmazza:

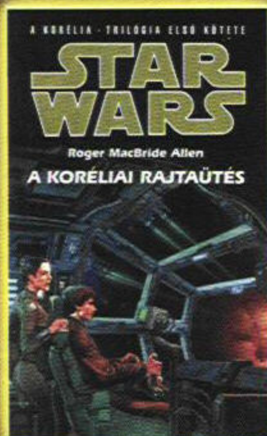
- *Balance test* - meghatározott számú képdarabban átlagolja a képet a program
- *BatchConvert* - Kötegelt képkonvertálás
- *BatchProcess* - Kötegelt parancsfeldolgozás
- *BatchProcessNotify* - ugyanaz egy kis variálással
- *Convolve Test* - a Convolve funkciók tesztje
- *Crop512×512* - vágja a képet 512×512-re
- *Demo* - a program tudását mutatja be
- *RegionRecall* - visszatölti a kijelölő keretet
- *RegionStore* - elmenti a terület kijelölő keret elhelyezkedését
- *Tolcon* - ikont gyárt a képből

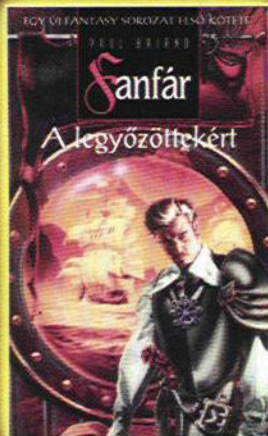
Nagyjából ennyi lett volna az ImageStudio, szerintem eléggé impozáns a felkínált lehetőségek száma ahhoz képest, hogy nem egy nagy fejlesztésű szoftverrel van dolgunk. Határozottan kellemes dolog volt, hogy A500-on is meglepő sebességgel működtek a rutinok, arról nem is beszélve, hogy a CHIP memóriát igen kíméletesen kezeli a program, 450 kB-nál is több marad a programindítás után. Így egy kicsit több esélyünk marad a nagyobb képek használatánál. Meglepő dolog volt, hogy a próba truecolor képeknél nem változott a program sebessége, legalábbis nem vészesen. Nagyon használhatónak és remekül kivitelezettnek látszik a progi, reméljük a gyakorlati használat is igazolni fogja ezt.

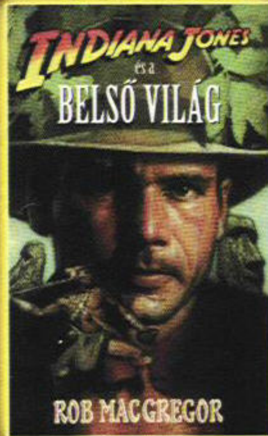
Bear™



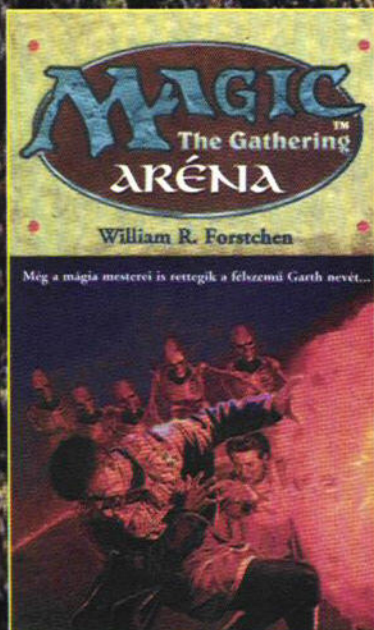
Külvilág







ÚJ VALHALLA KÖNYVEK



William R. Forstchen – Aréna

Egy különös küzdelemnek lehetünk tanúi a regény első lapjain. Két varázstudó harcos méri össze erejét nem teljesen szabályos körülmények között. Mindjárt megismerkedhetünk főhősünkkel is. Félszemű Garth győz az utcai küzdelemben, s ezzel magára irányítja a magasabb hatalmak figyelmét. Ez nem mindig egészséges, de ez Garth-ot mintha nem zavarná. A városban mindenki az évi rendes Fesztiválra készül, ahol a legjobb harcosok mérik össze erejüket az Arénában. A csőcselék számára ez az egyetlen lehetőség a kikapcsolódásra, az egész évi robot során. A harcosok számára ez az egyetlen lehetőség a kiemelkedésre, az egész évi zsíros szerződések alapjainak megteremtésére. A harcosok négy Házba tartoznak, valaha pedig volt egy ötödik is, amelyet azonban hitszegéssel és árulással sikerült legyőzni és megsemmisíteni. Ez a Ház volt az egyedüli, amelyet nem kerített hatalmába a pénz és a varázserő, a mana utáni vad hajsza. A Házak jelenlegi urai valamint a Nagymester mind részt vettek annak idején az árulásban, megkapva érte a jutalmukat. De most nyugtalankodnak. Ki lehet ez a Garth és főleg mi a célja? Sok küzdelem zajlik le addig is, amíg elkezdődik a Fesztivál, amelynek végén a Vándor, aki képes a különböző síkok között közlekedni, elviszi magával a legjobbnak bizonyuló harcost, hivatalosan szolgájaként. Eléri-e Garth saját céljait? Mi lesz a sorsa a négy nagy Háznak? Hogyan végződik az idei Fesztivál? Többek között ezekre a kérdésekre is választ kaphatunk ebből a nagyszerű könyvből, amelyhez hasonló nívós Fantasy-t régen nem olvashattunk magyarul. Csak ajánlani tudom mindenkinek.

Arthur C. Clarke – A nagy zátonyok kísértete

Ismét 2010-ben járunk, most azonban egy másik esemény kapcsán. Két multinacionális konszern a Titanic kiemelésére készülődik. Ez a regény kerete, amely azonban inkább egy nagy mese a jövőről. Clarke utolsó könyve igen jól mutatja meg, hogy milyen fantasztikusan ötletgazdag volt. Ebből a könyvéből egy közepes sci-fi író legalább 6 könyvet tudna írni, annyi ötlet van benne. Vannak itt óriáspolipok, fantasztikus tengeralattjárók (Like Subwar 2050), a mindennapos technológiák csodás továbbfejlesztései, a dohányzás teljes megszűnése, az orvostudomány új eredményei. Valamint egy nagyszerű értekezés a Mandelbrot-halmazokról, amelyet a mester Amiga 2000-esen futó program segítségével szemléltetett a világ sok pontján. Egyszóval ez a könyv több mint egyszerű sci-fi, egy nagy író utolsó, zseniális alkotása, amelyhez foghatót azt hiszem még sokáig nem fognak írni...

STILLA

Sat - News

Az előző számban írottakhoz érkezett némi reagálás, ezekre szeretnék pár mondatban válaszolni. Nem, nem igaz – legalábbis tudomásom szerint –, hogy csak kábelhálózaton keresztül lehet a DSR-t csatlakoztatni, bár kétségtelen, hogy Németországban így működik a vevők többsége, de ez hogy úgy mondjam helyi sajátosság. Továbbá tudomásom szerint igenis lehet kis hazánkban DSR-receivert kapni, viszont ez itt nem a reklám helye. Elég sok helyen lehet hirdetésekkel találkozni. Harmadszor pedig igenis CD minőségű hangot lehet kicsikarni a jól beállított vevőből...

DEMOLÓGIA

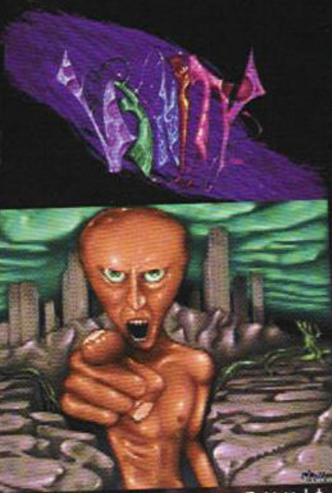
Time is up!!!

Ebben a hónapban a dániai Focus Design, illetőleg a hollandiai Spaceballs pardey competition anyagainak bemutatása van terítéken. Az igazi minőséget természetesen majd csak a legközelebbi szám fogja tartalmazni, hiszen a finnek Assembly konferenciája idén is megrendezésre került. A mára már tradíciós rendezvénynek számító összejövetelen bemutatott alkotások pedig várhatólag ismét hézagokat fognak majd ütni maguknak a toplistákban. Egyelőre azonban mazsolázgassunk a fenti két rendezvényen kiadott legkimagaslóbb alkotásokból.

Alien / Scoopex
Code: Antibyte
Graphics: Made, Absurd
Musics: Laxical

Egy esztendeje is van annak, amikor legutoljára demot adott ki a ma már elsősorban crack-eléssel foglalatoskodó multinacionális csapat. Ennek ellenére időről-időre bebizonyítják, hogy nemcsak méltán elismert introik tartják őket fent a toplisták élén. Páratlannak számít az a nyitó effektük, amelyben egy 196 poligonból álló fullscreen donut-ot vágnak ki egy frame alatt. Kis idő elteltével a belsejében is kalandozást tehetünk. Mindez hihetőnek tűnne, ha mondjuk egy A4000 lenne az exe file futtatója. Azonban egy standart A1200 is megteszi a maga 14 MHz-ével. A következő algoritmus hasonlít annak a játékgépnek a generált képeire, amit volt szerencsém passzív szenvedőként kipróbálnom a Balatonon. (Az elkövető egy Gigi nevezetű hölgyemény volt, aki másodállásban mellesleg Miss Demologia '95.) Arról van szó, hogy egy boxkesztyűvel kell egy zsákot püfölnünk, miközben a játszma elején bedigitalizálásra kerülő orcánk az ütés erejének mértékében torzuláson esik át. Itt is ez történik, csak talán egy kicsit humánusabb? módon. Az alany ugyanis egy koponya. A mirrorcheating-gel megspékelt plazma zoom rutinuk annyiban jobb mint az Andromedáé, hogy itt ténylegesen nagyítás történik. Lemennek teljesen 1 pixelig, majd újra felhúzzák a plazmót. A bemutató végére a tekkno metálba vált át, amely egészen szédületes befejezést nyújt. Szlogenük (amelyet minden megrögzött demofreak nyilvántart) ismét igaznak bizonyult. Generations Ahead.







Planet M / Melon Dezign
Code: Nam
Graphics: Alex
Musics: Groo

A Somewhere in Holland '95 első helyezettje ismételten ontja magából az új kor demozásának megfelelő esetleges iránynvonalak bemutatását. A credit lista felvonultatása csábító hölgyek animációs aláfestésével működik, és ekkor már lehet sejteni, hogy a jó ízlés határai nemsokára lerombolásra fognak kerülni. Rögtön az indulásnál realizálódni látszott feltevésem, ugyanis egy aktképet a következő feliratozással láttak el: "How deep can you lick?" Kezdeti megérzésem a későbbiekben sem hagyott cserben. Igen. Volt képük a srácoknak egy mezítelen női testre feszíteni a Melon logot, majd azon vándoroltatni. Közben természetesen mi más is szólhatna, ha nem technozak. Rendkívül jó ötletnek tartom azt, hogy profi módon retusált képeket vonultatnak fel az egyes jelenetek között, amelyek sok esetben a humor forrásait biztosítják. Újdonságot jelentett továbbá az a képernyő síkjától távolodó vectorbox, amely a képernyőnek sarkaival ütközve deformáción esett át. Gondolom sokakban első ránézésre bizonyára nem tudatosul, de mindenkit biztosíthatok, hogy igen kemény technikai apparátust igényel egy ilyen remekmű elkészítése.





Tequila #11 / Complex
Code: Rioter
Graphics: Artifex
Musics: Loxley

Hogy mi is ez a chart? Szimplán a legjobb Svéd toplista, amely

Abstract / Interactive

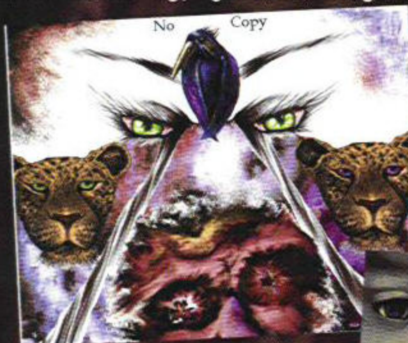
(Code: Leander • Graphics: Wintermute • Musics: Abyss)

Amiért erről a szégyenfoltról írok, annak az az oka, hogy felháborodásomat kitöltsem a billentyűzeten. Hatalmas szitokáradatot érdemel ez a 3.5 MB-os file. A méretéhez képest igen kevés rutint tartalmazó rövid akármi minden bizonnyal teljes egészében letárolt dolog. A recept az volt, hogy vették a már meglévő algoritmusokat, és mivel utánozni akarták a nagyokat, hát precalculáltak egy kicsit. (Úgyszólván mindent.) Ha egy 40 k introban adják ki mindezt, még talán akkor is elsírtam volna magam. Hogy a dolog még felháborítóbb legyen: a party szervezői deadline-on kívül fogadták el a nevezését. Remélem a jövőben a nevüket Inactive-ra változtatják majd.





megelőzte a Triad Sverigetoppen nevű kiadványát. Mivel a demozásnak kétségkívül Skandináviában van a legnagyobb kultusza (lásd: majdnem az összes C64 sikercsapat), az itteni scene úgy gondolta,



hogy a megmérettetést nem csak világviszonylatban, hanem lokálisan is elvégzi. Rokon kiadványaiként lehet emlegetni a dán Dansktoppent, amelyről már írtam, illetve a finn Suomenlista-t. Józan ésszel úgy gondolhatnánk, hogy ezekre az újságokra nem fordítanak annyi energiát, mint amennyit mondjuk a nagyközönséghez szólóhoz. A gyakorlat azonban megcáfolja ezt, jelen esetben például raytrace animációs menüpanelek formájában. A mag trader, illetve BBS toplistákkal is kibővült legutolsó megjelenése óta. Érdekes cikkeket olvashatunk egyes legálisan működő sysopokról. A havi telefonszámlájuk sok esetben egy magyar tárca nélküli miniszter fizetésével van egálban. Persze a legtöbbjükre nem ez a jellemző.

Generation #18 / Artwork
Code: Detector
Graphics: Cougar, Noogman
Musics: Jive, Boo

Remélem az elkövetők neve nem ismeretlen az olvasó számára. Az történt ugyanis, hogy több népszerű csapat tagjai hagytak ott csapot papot, hogy belépjenek a nagy hírnév elé néző germán kolóniába. Az újság előző számait ugyan nem ők mondhatják magukénak, azonban a stafétabotot átadók tudták mit cselekszenek, amikor kiadták kezük közül a nagy múltra visszatekintő lapot. Azóta az egész újságot a rendszeresség jellemzi. A messagesek (üzenetek) csapatokra bontva vannak megjelenítve. Így aztán pillanatokon belül megtalálja ki ki a maga anyagát. Az advertek (hirdetések) pediglen index fileban vannak, amely tartalmazza a hirdető nevét, azt hogy milyen témában hirdet, illetve hány hirdetést eszközölt. Ezek az újítások már feltétlenül kellettek, hiszen a napjainkban már a lemezújságokban is hatalmas méreteket öltő információáradatot valahogy kordában kell tartani. Úgy tűnik életképes kezdeményezéssel állunk szemben.

Amazed / Vanity
Code: Robotnik
Graphics: Tactica
Musics: Motion

Nem is volt olyan régen amikor halálra dicsértem megjelenő zenelemezük jóvoltából ezt a feltörekvő csapatot. Megérzésem, hogy legközelebb sem sereghajtóként fogunk róluk hallani, igaznak bizonyult. A South Sealand '95 nagy meglepetéseként tartják nyár





óta számon a Sanity babérjaira pályázó trónbitorlókat. Megjegyzem nem ok nélkül. A futurisztikus bevezető animáció egy űrbázison játszódik, ahol is egy robot által megtaláltatik jelen demo kópiája. Érdeklődésének köszönhetően mi is részesei lehetünk a show megtekintésének. A lehető legnagyobb aprólékossággal van elkészítve az a forráskód, amelynek jóvoltából egy glenzvektor megvilágítást kap egy elemlámpa segítségével. A koncentrikus fénysávok betekintést nyújtanak a rotáló object legmélyebb titkaiba is. A Kefrensék által bevezetett tüskés gömb nyúlványai ezúttal flexibilisekké válva hajlonganak egy gömb körül a tökéletes illúzió létrehozásának érdekében. A jövőbe vetett hitét pedig a csapat mivel is fejezhetné ki jobban, mint a demonstration végére beszúrt textúrás ESCOM logo rotálásával.

Rainbow / Chromance

Baygon / Melon Dezign

(Code: Bannasoft • Graphics: Walt • Musics: Tongue Twista)

Hogyan? Hogy ma már volt egyszer dinnye demo? Sebaj. Sebtiben következik a soron következő, amely a cikk lezárásának pillanatában szorította ki riválisát az újság hasábjairól. Talán az iskolakezdésből adódó szorongás borított fátylat a zenész amúgysem hibátlan agyféltekéjére, vagy talán a mélyen benne nyugvó stréber kért felszólalást akkor, amikor a Baygon nevezetű trackmo alá megíródott az audiális aláfestés. Bárhogy is történt, a tény az, hogy hősünk állítása szerint alkohol benyomása alatt állván elreppelte a "Back to School" kezdetű slágerét. Ezt a legkitartóbb melonisták minden bizonnyal kitörő lelkesedéssel üdvözlik majd, egyetemben azzal a sok idióta effekttel, amelynek a leírásához egyszerűen nincs vénám. De meg vagyok győződve arról is, hogy erről nem beszélni, hanem látni kell. Végezetül még csak annyit, hogy szülők közvetlen közelében ne töltsük be a stuffot, ha nem akarjuk, hogy drága pénzért évekig kezeltessenek minket ízlésficamunk miatt.



TOPLISTA







TOP 10

- Galaga Deluxe
- AMIGA OS 3.1
- Dune II
- Pinball Illusions
- High Seas Trader
- Settlers
- Sim City 2000
- Colonization
- Sensible Golf
- Valhalla II

LILY's "ALL TIME" FILM TOP 10

- Egyenesen át
- Holt költők társasága
- Esőember
- Forrest Gump
- Star Wars trilógia
- 1492
- Szárnyas Fejvadász
- A mélység titka
- A lovakat lelövik, ugye?
- Féktelenül

Lily's TOP 10

- The Settlers
- Sim City
- Populous II
- Railroad Tycoon
- Theme Park
- Civilization
- Fate
- Simon the Sorcerer
- Pinball Illusions
- Shadow of the Beast



R-TYPE II



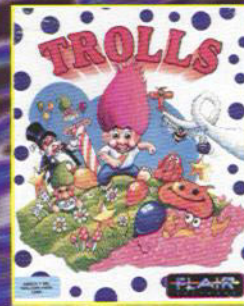
OPERATION COMBAT



FALCON



KNIGHTMARE



TROLLS

AMIGA programok mindenkinek!

A programok ára: 1599 Ft

A megrendeléseket a következő címre várjuk:

GURU • 1399 Budapest, Pf. 701/765

A CD GURU EXKLUZÍV KÜLÖNSZÁMA

ECTS AUTUMN 95

ÁRA:990

HÍREK
ÚJDONSÁGOK
ÉRDEKESSÉGEK
JÁTSZHATÓ DEMOK
INTERJÚK
FILMEK

EURÓPA LEGNAGYOBB SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉK KIÁLLÍTÁSÁRÓL

A GURU LEGYEN VELETEK!

A CD GURU exkluzív különszáma

Ez a CD megpróbál mindenkit egy kicsit jobban megismertetni Európa legnagyobb játékokkal foglalkozó számítástechnikai szakkiállításával.

A CD-n a PC Guru ECTS mellékletéhez hasonló, kibővített riportot találhattok a közeljövőben várható programokról, interjúkat olvashattok a fejlesztőkkel, és ami talán a legfontosabb: a játékok nagy részét demók segítségével ki is próbálhatjátok.

Külön érdekesség a kiállításon készített video felvételek AVI változata, mellyel Te is részese lehetsz az őszi ECTS-nek.

Várható megjelenés: 1995. október
Fogyasztói ár: 990 Ft

DOOM FOREVER

Minden, amit tudni akartál a Doom-ról, csak nem merted megkérdezni!

Doom Forever

Nagyon sok helyen és sokféleképpen foglalkoztak már a Doom I-II-vel. Mi azonban **MINDEZT EGY CD-N KÍNÁLJUK.**

- 30 Doom I-II editor leírással,
- több mint 2000 Doom pálya,
- válogatott Death Match pályák,
- extra pályák csak profiknak,
- GURU Team best 50 level,
- bonus Heretic, Descent, Dark Forces editorok, pályák

Az editorokkal új Doom világot készíthetsz magadnak: új szörnyek, grafikák, fal set-ek, fegyverek, zenék és hangok

Várható megjelenés: 1995. november.
Fogyasztói ár: 1490 Ft

A fenti CD-k előjegyezhetők illetve megrendelhetők:
GURU, 1399 Budapest, Pf.:701/765
GURU, PC GURU, CD GURU előfizetőknek 10% kedvezmény!

LEMEZ MELLÉKLET



Toobz

Egy remek logikai játék a szinek és golyók megszállottjainak, nem éppen könnyű feladat megoldani a feladatokat.

Cloak2

Az ősöreg békás program '95-ös Amiga verziója, békák és utak kedvelőinek.

Image Studio 68020+

A remek képkonvertáló és effekt program shareware verziója, a következő lemezen találhatjátok meg a 68000-es verziót.

40k introk

Az Assembly '95 party két remek alkotása, a kisebbik fajtából.

A lemezt előfizetőink ingyen kapják meg, de megrendelhető önköltségi áron a szerkesztőség címén is:
GURU • 1399, Budapest Pf. 701/765

A lemez ára (postaköltséggel): 150 Ft

(A horribilis utánvételi költséget miatt az utánvételes megrendelés ára 280 Ft – ebből 130 Ft az utánvételes feladás díja. Javasoljuk, hogy inkább Belföldi postautalványon küldjétek el előre a 150 Ft-ot, így kicsit leegyszerűsödik a dolog.)